100 STRON PLAYSTATION

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

32 recenzje

w tym PLAKAT GIGANT Tekken 3 Parasite Eve

Cena 5,80 PLN INDEX 340698 • ISSN 1429-172X

DUKE NUKEM TIME TO KILL

13

wrzesień '98

Ankieta
WYNIKI

RECENZJE

Heart of Darkness
Colin McRae Rally
Azure Dreams
ISS Pro '98
Bio Freaks
N_2O

PUBLICYSTYKA
ROZWAŻANIA o PLAYSTATION 2

SONY POWRÓT SPRZEDAJE PRZESTRZENNY DYSK ... DOOM ... KARTA ... POGROMCA FINAL FANTASY ... COLONY WARS 2 ... STARCON ... GEX 3 ... UDERZA

Wszystko co chciałbyś wiedzieć, ale wstydzisz się zapytać...

PLAYSTATION BEZ OGRANICZEŃ

Opisy • Kody • Ciosy • Podpowiedzi

PORADNIK PSX EXTREME

20 stronicowa wkładka z kruczkami i sztuczkami

Z [illegible] PORADNIK PSX EXTREME [illegible] Wychodzący systematycznie co dwa miesiące PORADNIK PSX [illegible] REME. Pełen [illegible] dostępne [illegible] podpowiedzi [illegible] Z [illegible] w Polsce jest ju[illegible] kilka tego typu pozycji. Zapewniamy Was jednak, że [illegible] miesiącach będzie w tym [illegible] gier [illegible] Będą też nowe [illegible] eksperci specjalizujący [illegible] gatunkach gier. PORADNIK PSX EXTREME jak i sam [illegible] EXTREME będą uzupełniać się ze sobą, w przeka[illegible] zywaniu Wam rzetelnych informacji.

Już w połowie października szukajcie w kiosk[illegible] przedstawionej powyżej okładki.

Was ta zieleń [illegible] Jest [illegible] miejsce na najwięcej i naj[illegible] gier. Spodziewajcie się najlepszego. Oprócz opisów [illegible] Ostatni, strzeże PORADNIK PSX EXTREME zawsze będzie gotów [illegible] skierowaną właściwą i niepublikowaną do tej pory w żadnym specjalistycznym wydaniu w Polsce sztuczkami i kruczkami do naszych najlepszych gier na PlayStation. Wszelką sprawę przy tworzeniu PORADNIKA jest jak najlepszy kontakt [illegible] na adres [illegible] w pierwszym [illegible] Wam odpowiadać. A osoby chętne do współpracy proszę o kontakt z redakcją.

Do zobaczenia wkrótce

PSX EXTREME

Wydawca:
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sliwinska 05/110, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 53 20 80, w. 320
tel./fax (0-32) 203 52 19, w. 320
tel./fax (0-32) 203 77 51, w. 320
www.wsmedia.pl/extreme

Redaktor Naczelny:
Wojciech Oczko (Alu)
tel. kom. (0-601) 44 80 01

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Przemysław Ślósarski (Mr. Ślósar)
tel. kom. (0-601) 41 80 31

Współpracują:
Mateusz Bodecki (Matt)
Andrzej Błaszczyk (Lutz)
Piotr Figlarowicz (Piotrek)
Michał Kawka (Skutelka)
Norbert Kordasiewicz (Norby)
Tomasz Kozioł (HIV)
Artur Salwarowski (Mutti)
Tomasz Staroń (Star)
Marcin Teller (Myszasz)
Maciej Żmuda-Adamski (Kull)

Opracowanie graficzne:
Andrzej Błaszczyk

Korekta
Tomasz Kozioł

Skład, łamanie i przygotowanie do druku:
„ABCOM" Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-606) 76 28 76
e-mail: lulz_psx@106.net.pl
&
Mariusz Wawrzyk (Sull)

Druk:
Poligrafia S.A.
ul. Głinki 21, 25-415 Kielce

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-606) 03 04 35

Konto bankowe:
Bank Śląski VII o/Katowice
10901814-2200055345

Wszelkie prawa do artykułów oraz materiałów graficznych zamieszczonych w niniejszym wydaniu PSX EXTREME są zastrzeżone. Kopiowanie, przedrukowywanie, publikowanie oraz wykorzystywanie w innej formie bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za zamówienia oraz umowy zawarte pomiędzy czytelnikami a firmami reklamowanymi w naszym piśmie. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i redagowania nadesłanych listów. Nie zwracamy nadesłanych materiałów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za zamówienia oraz umowy zawarte pomiędzy czytelnikami a firmami reklamowanymi w naszym piśmie. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i redagowania nadesłanych listów. Nie zwracamy nadesłanych materiałów.

WSTĘPNIAK

NASZ E-MAIL: EXTREME@WEBMEDIA.PL

Wstępniak to taki tekst, który piszemy zawsze na samym końcu, po dwóch nieprzespanych nocach, z pustymi brzuchami i bolącymi od siedzenia tyłkami - czytając go co miesiąc miejcie to na uwadze. W tym wypadku dodatkowym bodźcem zniechęcającym jest grywalna wersja METAL GEAR SOLID, którą dostaliśmy przed kilkoma dniami (zarąbista gra!!!). Recenzja za miesiąc. Ale do rzeczy. Numer, który trzymacie teraz w rękach, jest, jak już na pewno zauważyliście, nieco grubszy (100 stron). Pierwsze 16 stron „dokleiliśmy" do magazynu, pozytkując je po troszku na każdy z działów. Dzięki temu przygotowaliśmy aż 6 stron 'Kalejdoskopu', ponad 30 recenzji, 4-stronicowe WC, 2 'Opisy', 3 „Survive'y" i nowo powstały dział – 'Galeria'. Nazbierało się tego tyle, że biedny Bufi podczas składania spisu treści musiał go nieco przemodelować, przez co dotarł do domu jako ostatni z całej redakcji.

Co się tyczy następnych 16 stron, to po wielkich kłopotach natury technicznej umieściliśmy na nich dwa mega plakaty – największe jak dotąd w polskiej prasie komputerowej!!! Rządzimy! To wszystko za jedyne 90 groszy więcej. Chyba nie zdzieramy? W tym numerze nie znajdziecie jednak 'Przeglądu', na który wykończyły się tymczasowo tematy. Znalazły się jednak długo oczekiwane wyniki ankiety z numeru ósmego, wraz z listą osób nagrodzonych.

Co się tyczy szaty graficznej, to otrzymaliśmy od Was sporo pochwał, więc zdecydowaliśmy że takowy layout będzie kontynuowany po wsze czasy. Kosmetycznym dodatkiem do recenzji jest wprowadzony od tego miesiąca znaczek Gry Numeru – pozycji która dostała największą ilość głosów wśród zgredów.

Do naszej ekipy dołączyły w tym miesiącu dwie twarze. Pierwszą z nich jest EJSI, brat NORBY'ego (Part of the Norby Family), który notabene już nieraz pomagał mu przy tekstach. Druga postać to PABLO (znaleziony przez MUTTI'ego), który jest wybitnym znawcą serii bijatyk spod szyldu MK. Jako ciekawostkę powiem, że PABLO pogrywa w MK4 razem z Jackiem Żymełką, jednym z najlepszych polskich mortalowców, laureatem kilku poprzednich edycji turniejów na targach Gamblerlada. I to tyle, co się tyczy tej edycji PSX EXTREME.

Jak zwykle czekamy na Wasze listowne opinie (pozytywne i negatywne), a za wszystkie już nadesłane bardzo dziękujemy. Dzięki również za wszystkie (gorące szczególnie) pozdrowienia z wakacji, za miesiąc w 'Listach' postaramy się opublikować najlepsze „krajobrazy".

Zapewne zauważyliście znajomo wyglądającą reklamę na poprzedniej stronie. Tak, po zakończonych zmianach w PSX EXTREME i znalezieniu większej ilości czasu spełniliśmy nasze marzenie. Już dawno zauważyliśmy, że za cholewę nie da się pomieścić wszystkiego, co dotyczy PlayStation w jednym magazynie (nawet gdy ma 120 stron). Stworzyliśmy więc odłam PSX EXTREME pod nazwą PORADNIK PSX EXTREME, w którym będzie można znaleźć masę podpowiedzi, sztuczek, no i oczywiście opisów do gier (zarówno tych najnowszych, jak i trochę starszych). Myślimy, że 'Poradnik' się Wam spodoba. Dodamy jeszcze na koniec, że w 1 numerze znajdą się odpowiedzi na prawie wszystkie pytania dotyczące konkretnych problemów w różnych grach (a nazbierało się tego niemało). Póki co, 'Poradnik' będzie dwumiesięcznikiem, ale jeśli tylko dostaniemy listy z prośbą o zmianę tego cyklu, nie omieszkamy tego uczynić. Aha, jeśli będziecie pisać list w sprawie 'Poradnika', to umieszczajcie na kopercie dopisek „Poradnik", abyśmy wiedzieli do jakiej przegródki wrzucić list.

To tyle, pozostaje tylko zaprosić Was do lektury, bardzo długiej i treściwej.

Redakcja

Pita

NASZA OKŁADKA SPIS TREŚCI

DUKE NUKEM TIME TO KILL

OTO NASZE DWA PLAKATY O FORMATACH 56x80 cm

PARASITE EVE

TEKKEN 3

AZURE DREAMS

Wyprawy do losowo generowanego labiryntu, pełnego potworów. Hodowla własnych kreatur plus zwykłe miesteczkowe życie to główne elementy tej gry.

BIO FREAKS

Bijatyka z elementami strzelaniny. Odpadające kończyny i tryskająca z żył krew to chleb powszedni. Znakomicie wykonane postacie i interaktywna sceneria to główne atuty gry.

WARGAMES

Połączenie strzelaniny ze strategiczną rzeczywistego. Gracz kontroluje jednym z grupy pojazdów w celu wykonania określonego zadania.

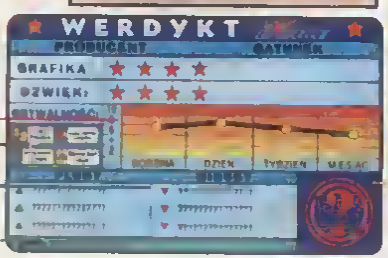
N2O

Extremalnie zakręcona odgrzewanka starego Tempesta, w której efekty graficzne przysłaniają nam pole widzenia. Całości dopełnia znakomita muzyka techno. Istny szok dla oczu i uszu.

G-DARIUS

Porównanie trzech nowych strzelanek pseudo 3D. Einhander, Thynderforce V i G-Darius.

Ocena ogólna uwydatniona kolorem
Info dotyczące premiery gry itp.
Zalety i wady ocentanej gry
Info dotyczące obsługi peryferii i ilości graczy
Ocena grywalności w przedziale czasowym
— w trybie ONE or TWO PLAYER
— w trybie MULTIPLAYER



AKTUALNOŚCI ▶str. 6

Najświeższe wieści ze świata gier na PSX

CO NOWEGO 6
KALEJDOSKOP 10
W PRZYGOTOWANIU 16
Duke Nukem TTK 16
Messiah 18
Silent Hill 19
Tomb Raider 3 17

RECENZJE ▶str. 26

Nasi redaktorzy testują nowe gry

AZURE DREAMS 44
BATMAN & ROBIN 32
BIO FREAKS 30
BLAST RADIUS 2R
CIRCUIT BREAKERS 36
COLIN MCRAE RALLY 34
CRISIS BEAT 52
DEAD BALL ZONE E3
ENHANCED 30
FRENZY E6
G-DARIUS 3R
GRANSTREAM SAGA 46
HEART OF DARKNESS 42
ISS '98 ..... 3R
JEREMY MCGRATH 37
KICK OFF WORLD E6
N2O 26
POCKET FIGHTER 33
QBTOO E7
SENTINEL RETURNS 36
TOMMI MAKINEN RALLY 33
THUNDERFORCE V 30
VIPER 29
WRECKIN' CREW E6
WARGAMES 4R
WWF WARZONE 34

WSPARCIE ▶str. 58

Podpowiedzi do gier

RIO FREAKS 6R
BREATH OF FIRE 63
HEART OF DARKNESS 60
MORTAL KOMBAT 66
TEKKEN 3 69
TIPS & TRICKS 3R

TESTY ▶str. 65

Wnikliwe testy nowych peryferiów do PSX

JOYPAD FREEDOM PRO CONTROLER ... R1
JOYPAD WIRELESS PRO FIGHTER R1
JOYPAD WIRELESS DUAL SHOT R2
KONSOLA PLAYSTATION SCPH-70R2 03
OPASKA PS RUMBLE PAK R2
PODSTAWKA DFU ADAPTOR R2

LISTY ▶str. 73

GALERIA 7R
KĄCIK TK3 73
ROZWIĄZANIE ANKIETY 76

WC ▶str. 20

Wypowiedzia cymbała na temat

SEN O PSX 2 ..... 2R

Czy SONY POLAND sprzedaje wadliwy sprzęt?
Pierwsze screeny z RIDGE RACER 4
Akcja SONY leca!
Czy prasa komputerowa kłamie?
First look na GEX 3!
Programy muzyczne na PSX
Pierwsze shoty z TOMB RAIDERA 3
Ostatnia gra LucasArts na PSX?
Pierwsze gry dla dziewcząt
Newrócenie TEAM 17
Bloody Roar powraca

CO NOWEGO?

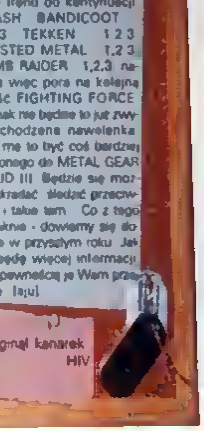
NIECZYSTE ZAGRANIE SONY POLAND

Od kilku tygodni w sklepach na terenie Polski pojawiły się w sprzedaży promocyjne zestawy PlayStation W nowym, pomarańczowym pudełku razem z konsolą znajdziemy dodatkowo oryginalną kartę pamięci oraz jedną pełną grę W zestawie który oglądałem był to RAPID RACER, czyli pozycja bardzo rajcowna, a w dodatku nie aż tak bardzo stara Wydawać by się mogło, że jest to całkiem ciekawa oferta, tym bardziej, że cena całego kompletu nie przekracza w detalu 700 zł Niestety, najgorsze w tym wszystkim jest to, że oferowana w zestawie konsola to NAJSTARSZY dostępny na rynku model PlayStation z symbolem SCPH-1002 SONY już dawno wycofało te awaryjne modele ze sprzedaży, zastępując je kolejno SCPH-5502 i SCPH-7002, które pozbawione zostały CAŁKOWICIE wady często psującego się w nich czytnika laserowego Nie wiem co skłoniło firmę SONY do takiego posunięcia Być może chcąc pozbyć się zalegających w magazynach starych modeli konsol postanowiono ładnie je przepakować i wepchnąć ponownie na polski rynek? Trudno jest to w tej chwili jednoznacznie stwierdzić, być może kiedyś dowiemy się jakie były prawdziwe przyczyny tego faktu Chcąc jednak zaoszczędzić Wam kłopotów, jako niezależne pismo o PlayStation przestrzegamy Was już teraz przed zakupem tejże konsoli warto wydać taką samą kwotę na zakup nowszego modelu, nawet bez dodatkowej gry, aby tylko nie mieć z nią w przyszłości takich kłopotów, jakie mogą mieć posiadacze starszego modelu Tym bardziej, że pojawiły się ostatnio w sprzedaży bardzo ładne komplety z joypadem analogowym Dual Shock, które to testujemy także w tym numerze (patrz TESTY). (nor)

PIGUŁKA

Gra STAR WARS EPISODE ONE może być ostatnim tytułem, jaki LUCASARTS wyda na PlayStation. Pomimo zaprzeczeń gościa od kontaktów z prasą myślę, że może to być prawda. Spójrzmy tylko na fakty: ze wszystkich gier jakie LUCASARTS wydał na wszystkie konsole tylko Shadows of the Empire (N64) odniosła znaczący sukces, reszta tytułów wydanych zresztą na PSX'e przeszła praktycznie bez echa. Bo któż pamięta jeszcze o takich tytułach, jak MASTERS OF TERAS KASI, DARK FORCES, REBEL ASSAULT II, HERC'S ADVENTURE czy BALLBLAZER CHAMPIONS? Do daty wydania SW E1 pozostało jeszcze sporo czasu (końcówka roku) więc wszystko może się jeszcze zmienić (mj)

Ostatnio na rynku gier panuje trend do kontynuacji: CRASH BANDICOOT 1,2,3, TEKKEN 1,2,3, TWISTED METAL 1,2,3, TOMB RAIDER 1,2,3 nastała więc pora na kolejną część FIGHTING FORCE. Jednak nie będzie to już zwykłe chodzenie nawalenka, lecz ma to być coś bardziej zbliżonego do METAL GEAR SOLID III. Będzie się można skradać, śledzić przeciwnika i takie tam. Co z tego wyniknie - dowiemy się dopiero w przyszłym roku. Jak zdobędę więcej informacji to z pewnością je Wam przekaże (mj)



Właśnie mija rok od momentu, gdy będąc na zeszłorocznych targach ECTS rozpocząłem swą „karierę dziennikarską". Wtedy wszystko co otaczało świat gier i przemysłu rozrywkowego było dla mnie nowe, wspaniałe, ogromna i niezwykle poruszające. Oto mogłem wreszcie niemalże dotknąć swych ulubionych bohaterów (ehhh, jeszcze ciągle po nocach tęsknię za Larą Croft), porozmawiać z ich twórcami i dowiedzieć się wielu fascynujących informacji na temat tworzenia nowych, wspaniałych produkcji. Od tego czasu na bieżąco śledzę już poczynanie różnych firm, uczestniczyłem w kolejnych wielkich komputerowych pokazach gier zarówno w Polsce, jak i na świecie (jak choćby wspaniałe targi E3 w Adancie tego roku), zapoznałem się już także troszkę bliżej z klimatem i zwyczajami panującymi w „dziennikarskim światku" i nie powiem, aby wszystko co się tutaj dzieje jakoś specjalnie mi się podobało. Być może dlatego, że nie jestem zwykłym Redaktorem, wywodzę się bowiem z takich samych Graczy jak Wy, nie zdążyłem jeszcze do końca wtopić się w to dziennikarskie otoczenie. Dlatego może właśnie przez to patrzę z troszkę innej perspektywy na to, co się wokół PlayStation dzieje, co piszą różne gazety i co robią firmy komputerowe w Polsce.

Najbardziej denerwuje mnie brak kompetencji w podawaniu informacji w polskiej prasie, a czasami także specjalnie wprowadzanie Czytelnika w błąd, tworzenie jakichś sztucznych sensacyjek, a nawet specjalne zmienianie faktów, aby tylko zrobić ludziom wodę z mózgu. Bo jak można nazwać fakt, że zamiast podać jak należy rzetelne informacje na temat danej gry, które ukazała się właśnie dajmy na to w Japonii pod konkretną nazwą, wymyśla się o niej jakieś śmieszne historyjki, albo o wersji testowej. Albo też o jakiejś wersji specjalnej i nie posiadając do końca sprawdzonych informacji na temat europejskiego wydania tworzy się mity, pozując tym samym na wielkiego dziennikarza i znawcę tematu. Często z jakichś oczywistych faktów tworzy się nie lada historię i zalewa nas potem zewsząd fala fałszywych informacji. Dla przykładu: W pewnej gazecie wyczytałem, że już w sierpniu ukaże się na rynku TURBO PROP RACING, a w październiku JERSEY DEVIL. Wszystko fajnie i ładnie, zapomniano tylko dodać że są to dane dotyczące rynku amerykańskiego, a wspomniany wcześniej TURBO PROP RACING ukazał się już mniej więcej rok temu w Europie pod nazwą RAPID RACER nie wspominając już o JERSEY DEVIL, którego europejską wersję recenzowaliśmy w PSX EXTREME już na początku tego roku. I jak tu zaufać komuś, kto nie ma zielonego pojęcia o czym pisze? Potem źle poinformowany Czytelnik biegnie do sklepu i maltretuje sprzedawcę o grę, która już od roku leży mu na półce, a ten nie wie czego ten dzieciak chce.

Co gorsze, podobne idiotyzmy zdarzają się także producentom i dystrybutorom gier w Polsce, a to tylko świadczy źle o nich samych. Ja osobiście bałbym się kupić grę od kogoś, kto wpiera mi, że jego oprogramowanie „nie zawiera wirusów niszczących konsole". Ludzie, konsole

mam juz od ponad dwóch lat i nie spotkałem się do tej pory z żadnym wirusem, który zniszczyłby mi cokolwiek w konsoli Wykonanie takiego wirusa jest zresztą nierealna, bo co on miałby niby niszczyć? Zapisy na karcie pamięci? I skąd on by się wziął na płycie? Oteczego zamiast działać tak prymitywnymi narzędziami nie próbuje się w Polsce przyciągnąć klienta do siebie w jakiś inny sposób? Jest przecież tyle możliwości, jak choćby rabaty, karty stałego klienta, dokładane upominki, gadżety czy koszulki, które to firmy komputerowe rozdają tak hojnie na wszystkich targach Nie, w Polsce trzeba iść po linii najmniejszego oporu, a potem przychodzą do redakcji głupie pytanie, bo ktoś coś tam gdzieś przeczytał i trzeba wszystko wyjaśniać Oczywiste jest, że nikt nie jest nieomylny, zawsze coś można przeoczyć, wpadki zdarzały się przecież nie raz także i nam, ale nigdy nie robiliśmy tego świadomie, a czytając inne GAZETY odnoszę takie wrażenie, że niektóre takie działania przeprowadzane są z wyraźną premedytacją

No nic, starczy tego biadolenia, uważam jednak, za warto było poruszyć tutaj ten temat, a informacje te jakby nie było dotyczą tego, co się aktualnie w Polsce dzieje, postanowiłem więc podzielić się z Wami swymi odczuciami na ten temat. Teraz jednak przechodzę już do tego, co się w świecie ostatnio działo I tak w telegraficznym skrócie o wszystkim po trosze

NAMCO zapowiedziało wydanie kilku ciekawych gier na PlayStation, jeszcze przed końcem tego roku, w Japonii I tak już w listopadzie ukaże się znany z automatów symulator piłkarski LIBERO GRANDE, gdzie poruszamy się tylko jednym zawodnikiem, wpływając jednocześnie na poczynanie pozostałych Gralem sporo w tę grę na automatach i bardzo mi się spodobała O ile wersja na PlayStation nie będzie odbiegać pod względem graficznym zbytnio od oryginału, to zapowiada się prawdziwy hit Dalej w rozpisce mamy dwa ciekawe tytuły na grudzień, czyli nową przygodówkę RPG pod tytułem TALES OF PHANTASIA oraz RIDGE RACER 4! Do tego tytułu na łamach PSX EXTREME nawiązywać będziemy jeszcze nie raz, bo zapowiadają się kolejne wspaniałe arcade'owe wyścigi na PlayStation Na koniec coś dla miłośników tenisa ziemnego, albowiem jeszcze przed końcem tego roku ukazać ma się NAMCO SMASH COURT TENNIS 2.

Amerykańska premiera XENOGEARS (kontrowersyjny RPG firmy SQUARESOFT) została po raz kolejny przesunięta, tym razem na listopad. Specjaliści ze SQUARE chcą jeszcze bardziej dopracować jakość translacji gry z języka japońskiego na angielski Przypomnę, że gra ta miała w ogóle nie ukazać się w Stanach Zjednoczonych, gdyż obrazać może uczucia religijne Amerykanów A co z Europą? Tymczasem znamy już oficjalną datę ukazania się gry SPYRO THE DRAGON ze oceenem Albowiem już 8 września nasi amerykańscy koledzy będą mogli osobiście wypróbować tą nową, wspaniale zapowiadającą się trójwymiarową platformówkę Natomiast firma CODEMASTERS, w odróżnieniu od wydawanych wcześniej pozycji, chce zaprezentować nam pierwszy typowy program muzyczny na PlayStation DANCE MUSIC CREATOR pozwoli nam tworzyć wiesne kawałki muzyczne w stylu techno lub dance Nie znam na razie żadnych szczegółów, nie wiadomo też nic na temat obsługi i możliwości tego programu - co by to jednak nie było, zapowiada się niezwykle ciekawe Potem jeszcze tylko kilka gier edukacyjnych i już będą kolejne argumenty, aby skusić rodziców do zakupu PlayStation

No dobrze, na koniec jeszcze kilka informacji z Japońskiego rynku konsol Jak podsumowali fachowcy na koniec roku finansowego, sprzedaż SONY PlayStation względem Nintendo 64 kształtowała się mniej więcej w proporcjach 5 1 Wedle obliczeń, 68% konsol kupowanych w 1997 roku w Japonii to PlayStation, 16% stanowiły Nintendo 64, i 11% nie promowana już od dłuższego czasu konsola Sega Satum

I to już wszystko, co udało mi się tutaj zmieścić, więcej informacji na temat zapowiadanych gier znajdziecie na sąsiednich stronach, gdzie Aju z Mr Ścierą przygotowali dla Was cały 'Kalejdoskop' ciekawych informacji A ja się już żegnam i zapraszam za miesiąc, gdzie przeczytacie relację z kolejnej wielkiej imprezy - targów ECTS w Londynie, na które to wybieramy się tym razem już dużo silniejszą ekipą, niż na targi E3

Norby e-mail norby@wr.onet.pl

PROGNOZY SPRZEDAŻY OPROGRAMOWANIA I SPRZĘTU W STANACH ZJEDNOCZONYCH

	ost. egzemplarz	rynek		
1998				
PC CD-ROM	65 mln	1.8 biliona dolarów	ilość kom	33 mln
PlayStation	53 mln	1 8 biliona dolarów	ilość konsol	18 mln
N64	32.5 mln	1 7 biliona dolarów	ilość konsol	12 2 mln
1999				
PC CD-ROM	74 9 mln	2 biliony dolarów	ilość kom	38.3 mln
PlayStation	09 1 mln	2 biliony dolarów	ilość konsol	20 7 mln
N64	52 3 mln	2 5 biliona dolarów	ilość konsol	16.4 mln

IMPREZA INTERPLAYA

Firma INTERPLAY zgodziła się na spełnienie głośnej muzycznej imprezy 'Party In The Park', która odbyła się 5 lipca w londyńskim Hyde Parku Ilość widzów oscylowała w granicach 100 000 Wśród zaproszonych wykonawców znalazły się takie znakomitości jak: George Michael Boyzone Eternal Simple Minds, Space Girls i Simple Red INTERPLAY upatrywało w imprezie doskonałą reklamę ich najnowszej platformówki 3D z kosmiczną dżdżownicą - EARTHWORM JIM 3D [...]

JAKI BĘDZIE PSX 2?

Jeden z bossów Sony - Ken Kutaragi powiedział że SONY nie weźmie udziału w „wyścigu na polygony" a skupi się na stworzeniu czegoś nowego PlayStation 2 ma być wyposażone w takie kości graficzne które pozwolą na wyświetlanie grafiki na do odróżnienia od filmu. Czyżby grafika komputerowa odchodziła w zapomnienie? [aju]

SONY UMIERA?

Momentalnie po tym, jak SONY podało do wiadomości iż zapotrzebowanie na PlayStation w Japonii zostało zaspokojone akcje tejże firmy spadły o 3 36% W tym samym czasie akcje Nintendo wzrosły o 100 yenów Mówiąc dokładniej, w Japonii sprzedano o ponad 1 mln konsol mniej, niż w roku ubiegłym Tymczasem reszta świata mię się coraz lepiej, np. w Europie sprzedano o ponad 500 tys sztuk PSX ów więcej [aju]

COŚ NA ROSÓŁ

Pamętacie jeszcze hodowlę kurczaków Chocobo z gry FINAL FANTASY 7? Teraz firma SQUARESOFT zapowiedziała rozwinięcia tego pomysłu, stwarzając osobną grę opartą na tym samym motywie Gra nosić będzie nazwę CHOCOBO S MYSTERIOUS DUNGEON ADVENTURES jak na razie ukaże się tylko w Japonii (grudzień 98) Nic nie wiadomo o wersjach na inne kontynenty [aju]

KSIĄŻE WRACA

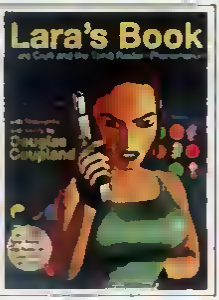
RED ORB od dłuższego czasu pracuje nad kolejną częścią znakomitej gry przygodowej - Prince of Persia To, co wyróżniało poprzednie części od innych gier tego typu, to znakomite odwzorowanie ruchów ludzkiego ciała Początkowo planowana była tylko wersja dla PC, lecz wydawca poszedł po rozum do głowy i zapowiedział również wydanie wersji na PSX a [aju]

WWF!!! NOWY FILM

Wszystkich, a w szczególności twórców, zaskoczyła sprzedaż gry WWF WAR ZONE (recenzja w tym numerze) Jak na razie jest to najlepiej sprzedający się tytuł firmy ACCLAIM od początku jej istnienia Nie znam konkretnych danych, lecz musi to być rzeczywiście ogromna ilość ACCLAIM narzeka, że nie można się wyrobić z zamówieniami (bez komentarza) [aju]

JCo to się porobiło! Najpierw była mania na wydawania gier opartych na filmach Teraz za to wszystko stanęło na głowie i powstają filmy na podstawie gier Był już 'Street Fighter', 'Mortal Kombat' i 2, a już niedługo będzie 'Resident Evil' 'Tomb Raider', 'Wing Commander' Najnowszą zapowiedzią jest, uwaga 'COMMAND & CONQUER The Movie' O scenariuszu na razie nic nie wiadomo, nie wiadomo także kiedy będzie premiera [aju]

Papierowa Lara



Kilka dni temu nastąpiła premiera wydawnicza książki o przygodach Lary Croft pt „Lara's Book" Poza kolejną przygodą naszej ukochanej (h)eroski (jak zwykle zawiłą i niebezpieczną), w książce znajdziemy opisy wszystkich części TOMB RAIDERA oraz historię głównej bohaterki Ciekawe czy ktoś spróbuje wydać ją w naszym kraju? Fajnie by było no nie ???

p s amerykańska okładka obok

[aju]

Garść statystyki

Lista pięciu najlepiej sprzedających się akcesoriów w Europie.

1	Memory Card	Sony
2	Pad	Sony
3	RFU Adaptor	Interact
4	RF Adaptor 2	Sony
5	Memory Card Value	Interact

10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W JAPONII NA WSZYSTKIE KONSOLE - SIERPIEŃ '98

1 Brave Fencer Musashiden - SQUARESOFT (PlayStation)
2 XI (Dewi Dice) - SONY (PlayStation)
3. Art Truck Battle - HUMAN (PlayStation)
4 Winning Eleven 3 WC '98 (lis '98) KONAMI (PlayStation)
5 Powerful Pro-Yakyuu '98 - KONAMI (PlayStation)
6 Double Cast - SONY (PlayStation)
7 F-Zero X - NINTENDO (Nintendo 64)
8 Lunar 2 Eternal Blue KADOKAWA (Sega Saturn)
9 Kisetsu wo Dakishimete - SONY (PlayStation)
10 Yu-Gi-Oh! - KONAMI (PlayStation)

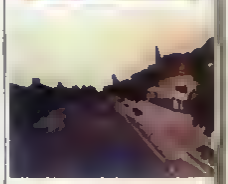
Jeszcze o FF8...

Jeszcze półtora miesiące temu nie wiadomo było, jak wyglądać będzie tryb walki Teraz już wiem a swoją wiedzą podzielam się z Wami Zmieni się sposób posługiwania się magią Nie będzie jej już można kupować lub znajdywać lecz zostania ona zastąpiona nowym systemem nazwanym „Draw System", czyli w wolnym tłumaczeniu „System wyciągania" Pozwoli on na „wyciąganie" magicznych zaklęć od aktualnego przeciwnika, które będzie można później kilkakrotnie użyć podczas aktualnej walki lub w przyszłości Możliwość wyciągnięcia czaru zależeć będzie od siły (Twojej i przeciwnika), a także od stopnia opanowania nowego systemu Drugim usprawnieniem będzie „Kumulowanie czarów" – umożliwi ono na użycu kilku czarów na raz, co pozwoli na zadanie większej ilości energii przeciwnikowi Nie ma jednak róży bez kolców – użycie takiego mega-czaru zużyje znacznie więcej Twojej energii, a co za tym idzie bohater będzie dłużej odpoczywał Jak wam już wiadomo główny bohater – Squal zostanie wyposażony w specjalną broń Gunblade (połączenie miecza z pistoletem) Gdy podczas walki przytrzymamy R1, to siła ataku będzie dużo większa – Squall wykona wtedy combos z użyciem swojej broni Będzia on wykonywany w całości, aż do ostatniego ciosu a później długa regeneracja energii Ma to być jeden z silniejszych ataków w grze no oczywiście jeśli wszystkie ciosy trafią Na koniec informacja, która na pewno nikogo już nie zdziwi – FF8 obsługiwać będzie Dual Shocka normalka

Ps Dorzucam jeszcze rysunki trzech kolejnych osób, z którymi związana będzie nasza przygoda [aju]

Powrót RR

RIDGE RACER powraca!!! NAMCO oficjalnie zapowiedziało wydanie czwartej części tej gry na PlayStation Flagowe wyścigi ze stajni NAMCO jeszcze w tym roku ujrzą PSX owe światło w Japonii Niestety, nic na razie nie wiadomo o tym kiedy gra ukaże się na innych rynkach [aju]



Kłopotliwe N64

Ostatnie badania przeprowadzone w Anglii wykazały, że sprzedaż gier na N64 spada w przeciwieństwie do gier na PSX'a Europejscy użytkownicy N64 mają już dość oczekiwania na konwersje tytułów z Japonii czy USA Sprzedają więc swe konsole i kupują PSX'a W wyniku tego stosunek sprzedanych gier na PSX do N64 wyniósł 3 5 do 1 w 1997 roku a już w tym roku wzrósł do 3,75 do 1 Tak trzymać! [aju]

Trzy asy Psygnosis

Trzy tytuły SPICE WORLD, KULA WORLD i ROSCO MCQUEEN, zostaną użyte przy nowej akcji reklamowej firmy PSYGNOSIS (dystrybutora tych tytułów na USA) Jest ona skierowana do najmłodszej części społeczeństwa, czyli do dzieci Jej celem ma być nie tylko zakup samych programów ale i konsol PlayStation [aju]

Kalisto dla PSX

Francuska firma KALISTO zapowiedziała wydanie kilku swoich największych hitów z PC na PlayStation Pierwszym tytułem będzie DARK EARTH który będzie napisany od początku z uwzględnieniem możliwości naszej konsoli Spodziewać się jej możemy na wiosnę Pierwsze grywalne wersja najnowszych gier tej firmy mają zostać pokazane na targach ECTS więc czytajcie nas za miesiąc, gdzie znajdziecie obszerną relację z tych targów [aju]

Firma ATLUS wykupiła prawa do konwersji i dystrybucji trzech japońskich tytułów GUILTY GEAR BOMBERMAN PHANTASY RACE i EGGS OF STEEL Wszystkich trzech tytułów możemy spodziewać się na w listopadzie tego roku [aju]

Druga część gry ABE'S ODDYSEE, czyli ABE'S EXODUS nie zmieści się na jednej płycie Dodano więc drugą co powinno przedłużyć rozgrywkę, a także ją urozmaicić (np więcej filmików) Premiera może być trochę szybciej niż podawaliśmy, bo już w listopadzie [aju]

989 STUDIOS (czyli dawne SONY American) podjęło się dystrybucji gry a tytule RUNNING WILD Kiedyś już o niej wspominałem, przypomnę tylko że będą to mocno zbajerowane wyścigi zwierzątek. Szykuje się niezła zabawa pod koniec roku, kiedy to gra ma się ukazać. [aju]

Największy wydawca gier na świecie – ELECTRONIC ARTS – wykupił kolejną firmę Owym „łupem" stała się firma WESTWOOD STUDIOS odpowiedzialną za takie tytuły, jak COMMAND & CONQUER i C&C RED ALERT [aju]

Jak się dowiedziałem, zasłużona firma, jaką niewątpliwie jest MICROPROSE powraca do naszej konsolki dzięki czemu już na początku przyszłego roku spodziewać się możemy takich tytułów jak WORMS 2, F1 GP, STADIUM GRAND PRIX. Stało się tak dlatego, że MICROPROSE zostało wykupione za dużo pieniądza przez HASBRO INT [aju]

Już niedługo, bo w listopadzie będziemy mogli zagrać w TINY TANK. Tymczasem w USA powstała audycja radiowa właśnie na temat tej gry Rozmówcy rozmawiają o swoich nadziejach związanych z tym produktem oraz opowiadają o młodości kiedy to bawili się małymi modelami żołnierzyków Swary [aju]

Kto by nie chciał podwoić swych dochodów, zwłaszcza gdy zarabia się 100 mln dolarów rocznie? Firma INFOGRAMES zanotowała właśnie taki skok, gdyż w ogłoszonym niedawno bilansie rocznym wyraźnie widać ze zarobek wzrósł do 233 mln dolarów Z kolei zarobki firmy INTERPLAY z pierwszych trzech miesięcy tego roku wzrosły o 19% w stosunku do tego samego okresu w roku ubiegłym Ech dali by trochę [aju]

What's up doc?

INFOGRAMES wykupił prawa do kreskówek Warnera Królik Bugs i te sprawy). Pierwszym tytułem, jaki trafi do naszych czytników będzie BUGS BUNNY LOST IN TIME, a nie jak podawaliśmy miesiąc temu - wyścigi, które będą wydane później. Będzie to przygodówka z przezgromną dewką humoru. Bugs omyłkowo wszedł w machinę czasu i został przeniesiony w przyszłość. Ścigany przez odwiecznego wroga musi uciekać w czasie. Coś ostatnio z tymi podróżami w czasie autorzy przesadzają: najpierw Crash, potem Duke, a teraz Bugs. [aju]

Bloody Roar 2

Firma Hudson udostępniła pierwsze screeny z kontynuacji nawalanki pt. Bloody Roar 2 pierwszej części pozostaną tylko 3 postaci (Long, Yuko i Alice) dołączy za to masa nowych twarzy. Jedna z nich będzie mogła zamienić się w nietoperza (!) a inna w żabę !!!!, o pozostałych nic nie wiadomo. Zaistnieje większa różnica w stylu walki pomiędzy ich człowieczymi a zwierzęcymi formami. Na razie nie ustalono dokładnej daty premiery, ale coś przebąkuje się o tegorocznej gwiazdce, narazie pozostaje nam rzucić okiem na screeny. [aju]

Gex 3 po raz pierwszy

To pierwsze screeny z gry GEX 3, które potwierdzają, że Gex jest ciągle jaszczurką. Bez kitu!!!

Tekkenowe kino

W Japonii istnieje film Anime, w którym występują postaci z TEKKENA 3! Niedługo trafić ma na półki sklepowe w USA, więc może kiedyś trafi do Europy, a później do Polski. [aju]

PIGUŁKI

VIGILANTE 8 firmy ACTIVISION znalazło się na liście pięciu najlepiej sprzedających się gier na PSX a w lipcu br. [aju]

ACTIVISION zamierza wypuścić na rynek amerykański grę TOBAL NO 2, z którą SONY i SQUARESOFT zrezygnowały ze względu na nędzną sprzedaż jej dyski. [śc]

Firma ATLUS wykupiła prawa do konwersji i dystrybucji trzech japońskich tytułów GUILTY GEAR, BOMBERMAN PHANTASY RACE i EGGS OF STEEL. Wszystkich trzech tytułów możemy spodziewać się na w listopadzie tego roku. [aju]

EUTECHNYX – ludzie odpowiedzialni za wyścigi TOTAL DRIVIN' - ogłosili, że pracują nad nowym wyścigiem samochodowym. Nasi on będzie nazwę C3 RACING (Car Contructors Championship), ma pracować w wysokiej rozdzielczości, a gwantusiną wgniecenia w nadwoziu pojazdu zależeć będą od siły z jaką uderzymy np. w drzewo. Za miesiąc podamy więcej informacji. [aju]

Chcę mi się spać !

Eddie The Zombie z grupy Iron Maiden wpadł na pomysł zrobienia gry z własną postacią w roli głównej. Maiby podobno biegać po scenariuszach z okładek albumów jego płyt. Zaraz, czy jak!?! [śc]

Wszystkie znaki na niebie wskazują, że już niedługo powstaną gry tylko dla dziewczyn (!) Stanie się to za sprawą firmy DIGITAL DOMAIN, która stworzyła już kilka tego typu gier na PC. Pierwszą pozycją będzie zabawa lalkami Barbie o nieznanym jeszcze tytule. Dziewczyną lez się coś należy od życia. [aju]

MUCKY FOOT to grupa powstała pół roku temu z sześciu byłych pracowników BULLFROG. W chwili obecnej pracują nad futurystyczną platformówko-bijatyką CITY OF THE FALLEN. [śc]

Firma FOX INTERACTIVE zorganizowała specjalną trasę koncertową zespołu The Crystal Method, który stworzył muzykę do najnowszej strzelaniny pod tytułem N2O. Niestety kapela objeździła tylko Stany Zjednoczone i zahaczy o wszystkie większe sklepy z grami. [aju]

WWF WARZONE jest z [illegible] dobrze się [illegible] na rynku a już zapowiadana jest jego kontynuacja. Jednak spodziewać się jej możemy nie szybciej niż w połowie 1999 roku. [aju]

Mystical Ninja

KONAMI zapowiedziało, że wydana dotąd tylko na Nintendo 64 gra Ganbare Goemon zostanie wydana również na PlayStation, pod tytułem MYSTICAL NINJA. Tak na marginesie, to mam nadzieję, że nie będzie to czysta konwersja, jak SAN FRANCISCO RUSH (bleee), tylko zostanie od początku stworzona na PSX'a z wykorzystaniem wszystkich jego możliwości. [aju]

Nawrócenie

TEAM 17 – firma, która stworzyła wiele bardzo dobrych gier na Amigę i PC (już nie tak dobrych) nawróciła się i zacznie tworzyć gry na PlayStation. Znając firmę, możemy spodziewać się bardzo dobrych tytułów. W najbliższych 6 miesiącach powinny ukazać się PIG, WORMAGEDDON, STUNT CAR GRAND PRIX oraz ADDICTION PINBALL. [aju]

NA CO CZEKAMY? PSX EXTREME

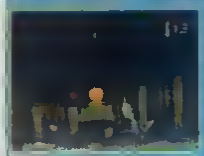
1. Metal Gear Solid
2. Final Fantasy 8
3. Duke Nukem TTK
4. Spyro The Dragon
5. Crash Bandicoot 3
6. Quake 2
7. Tomb Raider 3
8. Legacy of Kain 2
9. Twisted Metal 3
10. Abe's Exoduss

I pomyśleć, że zabierając się do „Kalejdoskopu" powiedziałem Ajowi, że nie znajdę materiałów nawet na cztery strony. Okazało się w końcu, że wiadomości wyszperałem mnóstwo i część nawet się nie zmieściła na sześciu stronach. No, ale to nie powód do narzekań, chyba że ktoś kolekcjonuje wszystkie gry (maniak czy świr - na pewno burżuj). W momencia gdy to czytacie, my przeczesujemy każdy metr kwadratowy londyńskiego ECTS-u, zbierając informacje o kolejnych produkcjach.

Ratunku!
Pomocy!

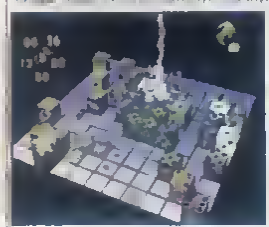
KALEJDOSKOP

Eee... cool!



Kostki dla mózgu

W najbliższych tygodniach SONY planuje wydać kolejną grę logiczno-zręcznościową pt. **DEVIL DICE (XI)** która ukazała się już jakiś czas temu w Japonii pod nazwą XI. Gra [illegible] nym pomyśle z KURUSHI, gdzie nasz bohater musiał uciekać przed napierającymi nań blokami skalnymi. W DEVIL DICE zastąpione je kolorowymi kostkami do gry, a całą zabawę bardzo urozmaicono wprowadzając, oprócz standardowego trybu logicznego dla jednego Gracza, możliwość zabawy nawet do pięciu osób jednocześnie. Naszym zadaniem jest takie przestawianie pojawiających się kostek, aby połączyć ze sobą taką ich ilość, ile oczek aktualnie wskazują. Kłopoty zaczynają się w momencie, gdy na planszy pojawia się przeciwnik nieczący z trudem układaną kompozycję, czy też dokładający dań swoją kostkę i przejmujący całe nasze dzieło (not!)



Niemądra małpa

Przygodówka, na wzór HERC'S ADVENTURE, z małpą w roli głównej. Zadaniem tegoż zwierzaka jest przywrócenie harmonii pomiędzy trzema różnymi światami (jakaś kultura, sami wiecie) co jest możliwe dzięki odnalezieniu ośmiu kawałków Magicznej Kuli (intrygujące, no nie?). Małpa jest niezwykle [illegible] (jak to małpa) posiada zdolności magiczne (m.in. zdolność pomniejszania się) a przy okazji robi straszne głupstwa. Zabawa opiera się na użyciu przedmiotów i rozwiązywaniu zagadek zawiera trzy bardzo rozbudowane światy (2500 ekranów) z pierwszorzędną grafiką 2D i 3D. Akcję obserwujemy od [illegible] uszę przyznać, że z tego co do tej pory dane [illegible] wydaje, program prezentuje się niczego sobie. Producentem jest grupa BLAM! a wydawcą TAKE 2, który zapowiada **MONKEY HERO** na przełom listopada i grudnia. (sci)

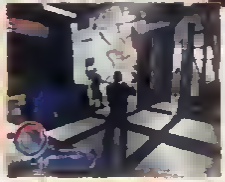
„Suka" i 30 fps'ów

Nowy **TEST DRIVE 6** ma oferować Graczowi trasy przebiegające przez m.in. Tokio, Moskwę, Sydney, San Francisco - w sumie ma ich być 17. Gracz zasiądzie za kółkiem maszyn typu Dodge Viper, Chevrolet Corveta czy też Jaguar XKR, oprócz tego dochodzą

maszyny trochę starsze, choć też niczego sobie - np. Chevrolet Corvete ZL-1 z roku 1969. Wszystkich wozów ma być 28, oraz nowość w serii - radiowóz (!!!), którym możemy ścigać piratów drogowych. Gra ma oferować Split Screen dla dwóch Graczy i podwyższoną rozdzielczość - 30 fps (NTSC), wyścigi nocne ulepszony algorytm cieniowania (MultiDynamic) i kilka innych ciekawych bajerów. (mat)

Myśliwy w metropolii

SYPHON FILTER (o kolejny future action-adventure, TPP, 3D (krótko i zwięźle). Jako agent Gabriel Logan, Gracz infiltruje tętniącą życiem miasto (jeżdżą pociągi, latają przechodnie) w celu wyeliminowania niebezpiecznych, biologicznych terrorystów (ani również na nas polują), którzy postawili sobie za cel wyniszczenie ludzkości za pomocą jakiegoś tam wirusa. Nasza misja opiera się głównie na wykorzystywaniu broni, a tej jest całkiem sporo, począwszy od pistoletów, poprzez strzelby, granaty (niezłe wybuchy), na cudownej snajperce skończywszy. Oczywiście większość obiek-

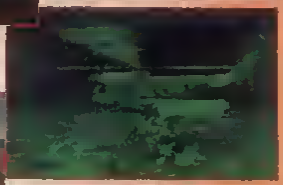


tów jest w pełni interaktywna (można je rozwalić, co daje nam duże pole do popisu. Postać potrafi nie tylko chodzić i biegać, ale także skradać się, czołgać, toczyć, kucać itp. Producent 989 STUDIOS. Listopad. (sci)

Ptla

MGS w opałach?

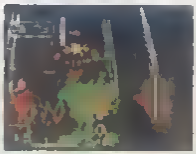
SPEC OPS to swego rodzaju konkurent dla METAL GEAR SOLID. W zabawie kierujemy dwuosobową ekipą komandosów, na których czeka szereg misji o charakterze taktycznym, z naciskiem na wykorzystanie odpowiednich rodzajów uzbrojenia i oprzyrządowania – gra będzie podobno bardzo realistyczna i trudna. Twórcy gry spędzili dużo czasu na wojskowym poligonie, rozmawiając z żołnierzami i zapoznając się ze sprzętem. Dodatkowo użyto techniki Motion Capture, co zaowocowało znakomitym odw[illegible]em poczynań [illegible]



Duży nacisk położono na dźwięk więc czy to w lasach Korei czy na Syberii, możemy poczuć klimat danego scenariusza. Premiera wydanie gry jest przekładany i SPEC OPS powinien ukazać się przed końcem tego roku. (ści)

Baba i chłop - All in ONE

Kolejna gra na wzór „C" i „ONE" - nafaszerowana wybuchami i wielgachnymi monstrami. Do wyboru są dwie postaci: baba i chłop – każda posiada swoje określone właściwości i upgrade'owaną broń. Grafika poszła do przodu w stosunku do ONE - jest więcej tekstur a animacja jest płynniejsza. Jak na razie więcej na ten temat nie wiadomo. MIDWAY zapowiada **ASSAULT** na listopad. (ści)

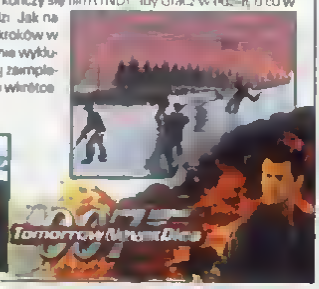


Inwazja w trójwymiarze

Dotychczas grupa KING OF THE JUNGLE próbuje stworzyć nowoczesną (czyli trójwymiarową) wersję DEFENDERA pt. **INVASION FROM BEYOND**. Powierzchnie planety nad którą latamy jest różnorodna: pofałdowana [illegible] skalna trójwymiarowa, tak samo wszystkie obiekty, w [illegible] eksplozy z ładnymi efektami świetlnymi, płynność [illegible] w ok[illegible]. Obecnie dopracowuje się za tekstury. Kolejną wyczekiwaną jest **ASTEROIDS 3D** [illegible] cujący w wysokiej rozdzielczości, jak już sam tytuł mówi, w trójwymiarze. Ostatnia pozycja to **CENTIPEDE 3D**. (ści)

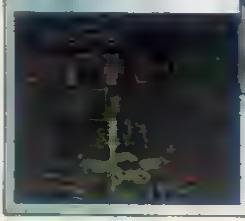
Bond rośnie w siłę

Prace nad PSX'owym Bondem **TOMORROW NEVER DIES** przeciągnęły się do drugiego kwartału 99, a to z powodu zbyt dużych ambicji grupy BLACK OPS (MGM), która postawiła sobie za punkt honoru stworzenie produktu dorównującego nintendowemu Golden Eye 007. Bond będzie nie tylko dreptał na nogach, ale również latał, nurkował, jeździł samochodem, na nartach, na oślе, na motorynce i drażynie – sorry, trochę mnie poniosło. Celowo akcja gry zaczyna się w momencie, gdy kończy się film (TND), aby Gracz w [illegible] o co w tym całym zamieszaniu chodzi. Jak na razie nie poczyniono żadnych kroków w kierunku trybu Multiplayer, ale na wykluczone się, że takowy będzie tutaj zaimplementowany. Więcej informacji wkrótce. (ści)



SHADOW GUNNER

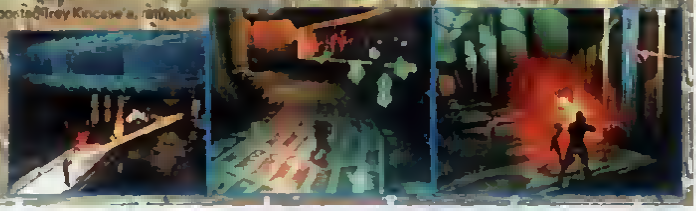
Znana choćby z gry RAYMAN firma UBISOFT przymierza się do wydania walki robotów w pełnym 3D. Autorzy obiecują zadbać dopracowaną oprawę graficzną, dobrą grywalność, zachowanie robotów. Przyjdzie nam się zmagać w trzech całkowicie odrębnych [illegible] innych kanionach, stoczni i [illegible] każda z lokacji [illegible] areny. Przy użyciu [illegible] środków destrukcji będziemy [illegible] z 17 przeciwnikami. Akcja gry zostanie przedstawiona [illegible] perspektywy trzeciej osoby. Biorąc wszystkie powyższe obwieszczenia jest na co czekać, mam nadzieję, że autorzy nie [illegible] Gra ukaże się w listopadzie. (mat)



FH. NEED FOR PSX
CZĘSTOCHOWA
SKUP, SPRZEDAŻ WYMIANA GIER KOMPUTEROWYCH (OK. 300 TYTUŁÓW NA PS)
•KONSOLE: NOWE I UŻYWANE
•AKCESORIA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH CENACH
•PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU NA ZASADZIE WYMIANY
•MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY NA MIEJSCU
•WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER
I GRUPA CENOWA: 50zł
AIR COMBAT - strzelanina
B.A. TOSHINDEN - bijatyka
ALONE IN THE DARK - przygodowa
RIDGE RACER - wyścigi samoch.
II GRUPA CENOWA: 80zł
SOULBLADE - bijatyka 3D
BATMAN FOREVER - przygodowa
FIFA '97 - piłka nożna
[illegible]
III GRUPA CENOWA: 100 zł
TEKKEN 2 - bijatyka
DESTRUCTION DERBY 2 - wyścigi
RESIDENT EVIL 1 - krwawy horror
TOMB RAIDER 1 - przygodowa
IV GRUPA CENOWA: 180 zł
FIFA '98 World Cup - piłka nożna
GRAN TURISMO - wyścigi samoch.
VIGILANTE 8 - strzel. samoch.
FORSAKEN - strzelanina FPP
POWYŻSZY SPIS JEST TYLKO NIEWIELKĄ CZĘŚCIĄ NASZEJ OFERTY.
Nasz telefon:
(0-60) 23-85-228
pracujemy we wszystkie dni tygodnia
•LINUP 3D i w plastyce 42 200
KUPON RABATOWY 10 % rabatu przy zakupie za 120 zł

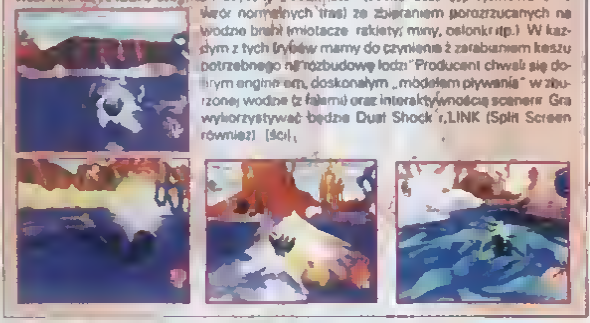
Nadchodzi Apokalipsa

W grze **APOCALYPSE** Bruce Willis wciela się w postać Trey Kincaide'a, bohatera świata ogarniętego tytułową apokalipsą. Pomierzając się z siłami zła musi on przejść przez [illegible] kaczmi. Dzięki Bruce'owi zostaną [illegible] Motion Capture'u, bezpośrednio [illegible] tego znakomitego aktora [illegible] nakręcono [illegible] potrzeb gry, i doskonały [illegible] głównej [illegible] Niestety, [illegible] dopiero [illegible] roku. [sci]



Twisted w umywalce

DEAD IN THE WATER grupy ONE PLAYER (ASC) to kolejna produkcja twistedopodobna, w której akcja dzieje się tym razem na wodzie, z motorówkami w roli głównej. [illegible] wyboru dwa tryby - Racing i Battle. Pierwszy to normalny wyścig (9 tras) na wodach RAPID RACER, drugi to klasyczny Deathmatch (samochody zaprojektowane na wzór normalnych tras) ze zbieraniem porozrzucanych na wodzie broni (miotacze rakiety, miny, osłonki itp.). W każdym z tych trybów mamy do czynienia z zarabianiem kasy potrzebnego na rozbudowę łodzi. Producent chwali się dobrym engine'em, doskonałym „modelem pływania" w zburzonej wodzie (z falami) oraz interaktywnością scenerii. Gra wykorzystywać będzie Dual Shock'a. LINK (Split Screen również). [sci]



Piekielna rozróba

Prężny robrzydliwy - to epitety jakimi można by określić bijatykę **THRILL KILL** - grę, która wnosi pewien powiew świeżości do gatunku i na pewno nie jest skierowana dla maluchów. Wszystkie postaci tu występujące w ilości ośmiu sztuk, walczą o szansę wydostania się z piekła, w którym to rozgrywa się akcja. Scenerie są zróżnicowane: [illegible] męki, krematorium, [illegible] szacz, dom wa[illegible] tów i inne równie ciekawe. Aby w[illegible] korzystać nadarzającą się szan[illegible] się walczący na przebierają w[illegible] środkach i tak na przykład je[illegible] den z bohaterów (Cle[illegible] etual) okleja ważyn[illegible] kich urwaną kiśnią [illegible] nogę. Pasek energii zastą[illegible] prone wskaźn[illegible] kiem agresji, któ[illegible] wzrasta w miarę napierania i jeśli [illegible] każda postać osiągnie maksimum, może komuś urwać głowę. Potem wszystkie wskaź[illegible] nikr żeruj[illegible] i zabaw[illegible] nym już głowie za[illegible] nowe. Na jednej planszy w[illegible] ry postacie, każda z nich pos[illegible] około 50 ruchów również countery! Gra ukaże się na [illegible] mie października i listopada. [sci]

Taksówka Mafii

RIVER [illegible] GTA, [illegible] Bohater [illegible] samochodu, którego robotą [illegible] w ruchu ulicznym [illegible] DESTRUCTI[illegible] [illegible] ulice, sklepów [illegible] domów [illegible] wiernym od[illegible] [illegible] [sci]

Kartia

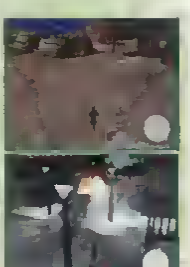
Nad tym tytułem pracował dla firmy ATLUS „dwójka" poprzednich części FINAL FANTASY. W Japonii gra znika z półek w szybkim tempie. Jest to mieszanka RPG i strategii, z interaktywną sceneną 3D (można ją [illegible] dowolnie), kreowaniem własnych czarów (około 150) i e[illegible] nawet ubrojenia, dwie różne fabuły z innymi kończącymi wstawkami FMV, możliwość handlowania z kolegą za pomocą Memory Card oraz Versus Mode dla dwóch Graczy. Recenzja wersji amerykańskiej za miesiąc. [sci]

Robaki na płycie

SONY i DISNEY ENT pracują obecnie nad **BUG'S LIFE** - grą opartą na filmie pod tym samym tytułem który swoją premierę będzie miał w listopadzie i jak obiecuje wydawca, tego samego dnia również program ukaże się na sklepowych półkach. Ludzie bezpośrednio zaangażowani w projekt pracowali dotychczas nad takimi tytułami jak MICKEY MANIA, Sonic R i RASCAL. W zabawie Gracz, jako robal Flik (mucha, trzmiel czy pluskwa, nie wiem), musi wykonać sześć zadań na Wyspie Mrówek. Całość bazuje na polygonach, a świat obserwujemy z perspektywy naszych oczu. Pierwsze screeny powyżej. [sci]

Żołnierzyki ożywają

Pomysł na grę **ARMY MEN 3D** jest dość oryginalny, bo opiera się na zabawie w wojenkę plastikowymi żołnierzykami. Gra ukazała się już w wersji na PC, jednak jeden z programistów firmy 3DO zdecydował się na nieznaczne zmodernizowanie programu i odejście od gry strategicznej na korzyść akcji w połączeniu z taktyką. Gracz obserwuje poczynania wojaków z perspektywy ich właściciela (TPP), a nie izometrycznie, jak na PC. Postaci przybierają różne pozycje, potrafią leżeć, czołgać się, biegać, pływać, kucać jak również dzierżą w dłoniach różnego rodzaju uzbrojenia (karabin, bazooka, granaty, miotacze ognia, miny). Będzie również kilka rodzajów pojazdów (jeep, truck, ciężarówka, czołgi, którymi i my, i nasz przeciwnik będzie zdolny poruszać się, a w wypadku czołgu również strzelać. Grafika w podwyższonej rozdzielczości, 3 różne sceneny. Split Screen w trybie Cooperative i Deathmatch. Listopad. [sci]

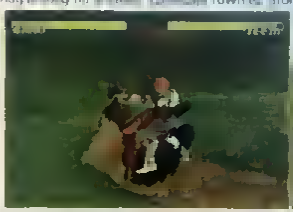


Pita

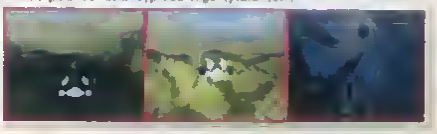
Dżokej z bombką w kieszeni

Nowy hokej

Kolejne uderzenie KOEI



COLONY WARS 2



Czy świnie zaczną latać?

NAMAX - S.C.

FACHOWA OBSŁUGA I DORADZTWO

POLECAMY
- NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER NOWYCH I UŻYWANYCH
SONY PLAYSTATION

- NAJNOWSZE TYTUŁY POSIADAMY W MOMENCIE UKAZANIA SIĘ ICH NA RYNKU
- KONKURENCYJNE CENY
- GRY UŻYWANE DO 50% TANIEJ
- PRZY WIĘKSZYCH ZAKUPACH KORZYSTNE RABATY
- W ROZLICZENIU PRZYJMUJEMY GRY (WYMIANA)
- MOŻLIWOŚĆ OBEJRZENIA I PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY
- PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ
- KRÓTKIE TERMINY REALIZACJI
- PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE
- PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ

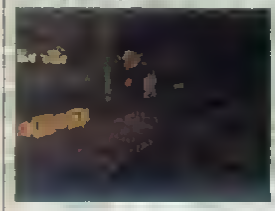
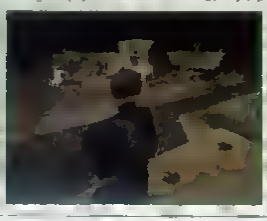
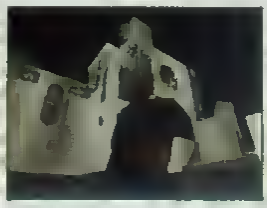
RATY BEZ ŻYRANTÓW!!!

WYSTARCZY ZADZWONIĆ
TEL. (077) 56-50-54

KONTAKT OSOBISTY LUB LISTOWNY
NAMAX - s.c.
ul. KOŚNEGO 48/1
45-372 OPOLE

„Duszne" klimaty

OMIKRON to gra akcji z prawdziwego zdarzenia, łącząca ze sobą elementy przygody, bijatyki a nawet RPG. Tytułowy Omikron to mroczne miasto, w którym rozgrywa się akcja, miasto w którym możemy robić wszystko i wszędzie (są środki transportu, to tak na marginesie). Możemy w każdym momencie olać sam cel zabawy i pobawić się w zwiedzanie obiektów lub rozwiązywanie napotkanych problemów, a ta z kolei rozwiązuje się w każdy logiczny sposób. Ważny dla przykładu zamknięte drzwi, możemy je wysadzić (najlepiej), poszukać klucza (wiecie ciekawe), zapytać kogoś (końcem lufy), skorzystać z teleportu (zbyt banalne) albo dotrzeć tam inną drogą (np. kanałem). W skrócie – ogromny, w pełni interaktywny i inteligentny świat. O co chodzi? Fabuła jest dziwna - jakiś demon próbuje przejąć kontrolę nad ludzkimi duszami, i trzeba mu w tym [illegible] a w Kobiety, a nawet dzieci (agent-pięciolatek). Świat widzimy z perspektywy trzeciej osoby, całość pracuje na teksturowanych, cieniowanych wielokątach, animacja postaci ściągnięta Motion Capture'em. Grę wypuści EIDOS na przełomie roku [ści]

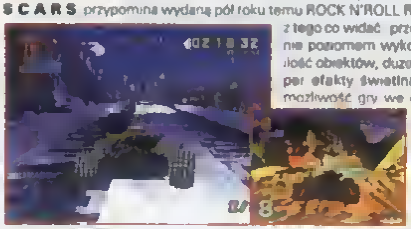




Zabójcze bestie atakują

Grupa odpowiedzialna za powstanie WILD ARMS pracuje obecnie nad grą action/RPG pt. **THE LEGAIA LEGEND**. W świecie przedstawionym w grze ludzie i bestie żyli ze sobą w zgodzie, ale pewnego dnia jakieś siły spowodowały, że bestie odwróciły się od rasy ludzkiej, atakując ją przy każdej nadarzającej się okazji. Od tej pory ludzie mieszkają w obwarowanych miastach lub pod ziemią. W grze występuje trzech bohaterów: wojownik, [illegible] i gadający wilk. Engine będzie bardziej zaawansowany, full 3D – wszystko zrobiono z teksturowanych wielokątów z cieniowaniem Gouraude. Jak na razie SONY nie podało dokładnej daty premiery. [ści]

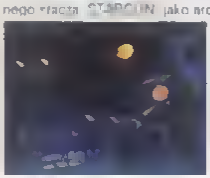
Komputerki sobie grają...

W XXII wieku świat kontrolują dziewięć super inteligentnych komputerów, organizujących od czasu do czasu wyścigi zaprojektowanych przez siebie modeli pojazdów, wyposażonych w różne niszczycielskie gadżety. Gra **SCARS** przypomina wydaną pół roku temu ROCK N'ROLL RACING 2, ale z tego co widać przebiją ją znacznie poziomem wykonania. Spora ilość obiektów, dużo kolorów, super efekty świetlne a do tego możliwość gry we czterech graczy na jednej konsoli. USI SOFT zapowiedziało wydanie gry na wrzesień. [ści]



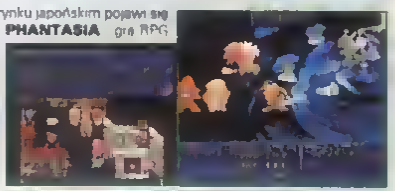
Konkurencja nie śpi

STARCON to gra, która ma szansę [illegible] nowe COLONY WARS i [illegible] na przesadzam. Motto producenta grupy STARSPHERE (ACCOLADE) brzmi „No black space, no grey ships" przez co należy rozumieć, że gierka będzie dopracowana w szczegółach, statki nie będą wyciosanymi klocami a przestrzeń nie będzie podobna do ciemnego placka. STARCON jako arcade'owy symulator kosmiczny umożliwia nam „fruwanie" w różnych systemach, walkę ze statkami „obcych" oraz kupowanie i udoskonalanie statków. Misje są ciekawe i zarazem bardzo zróżnicowane, nie ma płycizn w stylu zestrzel wszystko i wracaj do bazy. Zabawę uratkycznia znaczne Split Screen w trybie Cooperative i One-On-One. Gra ukaże się na przełomie 96/98. [ści]



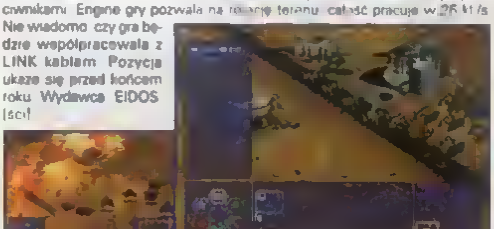
Z lamusa NAMCO

W grudniu na rynku japońskim pojawi się **TALES OF PHANTASIA** – gra RPG firmy NAMCO, która jest w zasadzie odgrzewanką prastarej wersji ze SNES-a. Dodano tylko kilka subquestów i „odnowiono" grafikę (sprites). [ści]



EIDOS coś „nawarzył"

Strategia czasu rzeczywistego **WARZONE 2100** rozgrywa się na Ziemi na początku XXII wieku. Celem gry jest opanowanie Ameryki Północnej oraz zdobycie nowych technologii. Budujemy i naprawiamy droidy, pojazdy i osprzęt, odkrywamy nowe obszary, zdobywamy surowce i walczymy z przeciwnikami. Engine gry pozwala na [illegible] terenu, całość pracuje w 25 kl/s. Nie wiadomo czy gra będzie współpracowała z LINK kablem. Pozycja ukaże się przed końcem roku. Wydawca EIDOS. [ści]



Wielgachne potwory rulez!

Pifa

KONAMI odkrywa karty

KONAMI ujawniło wreszcie pierwsze screeny z **SUIKODENA 2** którego oficjalny tytuł brzmi dość zawile **RED MOON: THE EMPEROR'S COUNTRY'S SIDE** Fabuła gry dosyć luźno związana będzie z „jedynką" jednak główni bohaterowie i system gry pozostaną bez większych zmian Modyfikacjom ulegnie na pewno engine podczas walk dzięki czemu bitwy będą znacznie większe i efektowniejsze jednak wciąż tylko z sześcioma postaciami naraz Ciekawostką jest na pewno możliwość wykorzystania swoich atanów aktu-

alnych z „jedynki", chociaż po wątpiewam, żeby ktokolwiek coś takiego jeszcze przechowywał Gra pokaże się na początku przyszłego roku. (ści)

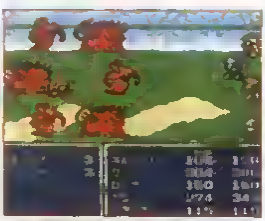
Smok zamiast psa?

JELECO wypuściło już wersję grywalną **DRAGON SEED** (październik) o którym pisaliśmy miesiąc temu Przypomnę że jest to gra na wzór MONSTER RANCHER akcja dzieje się w miasteczku, w którym są sklepy (kupowanie nowych gadżetów), laboratorium (produkcja smoków), arena (walki) i bar (możemy obstawiać walki)

Potworków jest ponad dwa tysiące różniących się nie tylko wyglądem, ale przede wszystkim stylem walki i zachowaniem. (ści)

Odgrzewany „fajnal"

W Japonii pojawia się na PSX'a konwersja ze SNES-a czwartej części serii **FINAL FANTASY** Gra w oryginale pojawiła się w 1991 roku, wprowadzając owczesnego nowy system walki który z nieznacznymi zmianami kontynuowany jest po dzień dzisiejszy W odgrzewanej wersji dodano jedynie renderowane intro i outro Nie wiadomo, czy gra ukaże się w wersji amerykańskiej (ści)

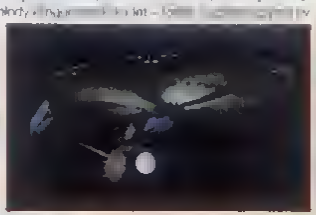


GUILTY GEAR

ATLUS próbuje sił na polu bijatyk 2D czyli dziedzinie zarezerwowanej głównie przez CAPCOM i SNK. Na nerdach oklepać się będzie 10 postaci, nienagannie animowanych dużych z bogatą gamą ciosów (multi-hit combos, reversale i specjale) – tak przynajmniej zapewnia wydawca Wizytówką gry mają być doskonale skalowane areny i postacie na czym zyska przejrzystość zabawy oraz efektowność niektórych specjali. Współpraca z Dual Shock. Data premiery na razie nie jest znana. (ści)

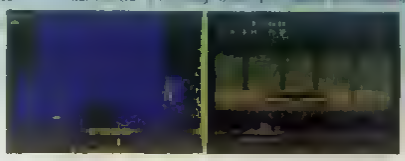
Ziemianie, drżyjcie!

STAR TREK: KLINGON ACADEMY to prolog do kinowego Star Trek IV UC Będzie to pierwszy symulator kosmiczny oferujący prawdziwą interaktywną przestrzeń kosmiczną z czarnymi dziurami, deszczem meteorytów wybuchowymi i innymi takowymi Jako młody [illegible] wojnę przeciwko Federacji, zdobywając kolejne stopnie doświadczenia i podejmując się coraz to bardziej skomplikowanych misji (około 30) pod komendą Generała Changa Producent zapowiada nowe rodzaje statków, systemy uzbrojenia i rewelacyjne odwzorowania walk i obiektów w przestrzeni INTERPLAY Lekpad (ści)

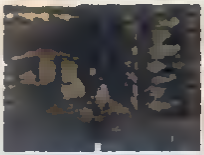


Antyczne przeboje Atari

ACTIVISION pod koniec roku wyp[illegible] ATARI 2600 Oto one Atlantic, Barrosto[illegible], Crackpots, Dolphin, Dragster, Enduro, Fishing Derby, Freeway, Frost Bite, Grand Prix, HERO, Ice Hockey, Kaboom!, Keystone Kapers, Laser Blast, Megamania, Pitfall! Plaque Attack, Title Match, River Raid, River Raid 2, Sea Quest, Skiing, Sky Jinks, Spider Fighter, Stampede, Star Master Tennis (ści)

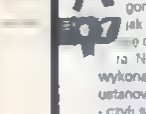


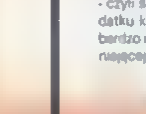
CZĘSTOCHOWA
ŚWIAT GIER TV
SONY PLAYSTATION (PONAD 250 TYTUŁÓW)
NINTENDO 64 (WSZYSTKIE TYTUŁY)
GAME BOY
SEGA SATURN
PROWADZIMY SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANĘ
NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE !!!
PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU
MOŻLIWOŚĆ ZAMIANY KONSOLI
SYSTEM s.c.
AL. NMP 28 (w bramie) 42-200 CZĘSTOCHOWA
tel. (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

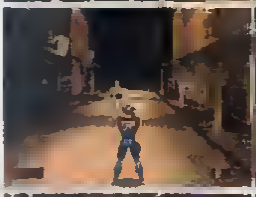


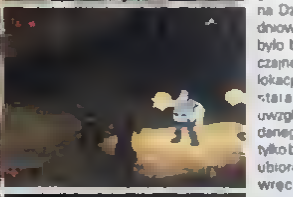
Chyba nikomu nie trzeba przybliżać postaci Duka'a bohatera gry które zawojowała pewien wycinek świata. Nawet PSX'owa konwersja pomimo słabej jakości grafiki zyskała wielu zwolenników z racji opcji gry przez kabel LINK. Cóż czasy się zmieniają, zarobiona kasa powoli topnieje i kolesie odpowiedzialni za konwersję starego Duka'a na PSX'a (N-SYNC – czyli nie 3D REALMS jak niektórzy myśleli) postanowili stworzyć całkiem nowe oblicze gry. Wykupili licencję właśnie od 3D REALMS i zabrali się do dzieła. Pierwsza co zmienili to widok - tym razem nie obserwujemy akcji „oczami", lecz zza pleców, tak jak w TOMB RAIDER, i tutaj muszę napisać że tan sposób przedstawienia akcji gry jest jak najbardziej trafny. Ot, taki – Duke Raider Gra-ki ka również przeszła renowację i wygląda o niebo lepiej niż w poprzedniej części, prezentuje się lepiej niż ta z TOMB RAIDERA. Wszystkie obiekty, postaci, latające itp w grze stały się trójwymiarowe (naraszcie!) Tak stoły dopracowane są w każdym milimetrze całość wygląda bardzo ładnie i szczegółowo a co ważniejsze - prawie wszystko może ulec zniszczeniu, jak choćby szyby w oknach latamie steliki szafki, automaty nawet budynki można nadwyrężyć. Oczywiście gra to nie tylko grafika równie ważną, bo, ważniejszą składową jest grywalność. Ta również nie uległa pogorszeniu – pewien tylko tyle, że jak już przysiadłem to nie mogłem się oderwać przez 2 dni od telewizora. Nowe misje, przeciwnicy, lokacje wykonaniem nie odbiegają od standardu ustanowionego przez pierwszego Duka'a - czyli są po prostu rewelacyjne. W dodatku klimat uległ poprawie za sprawą bardzo udanej ścieżki dźwiękowej, zmieniającej się w zależności od sytuacji, co idealnie pasuje do gry. Co do trybu Multiplayer to teraz możemy stoczyć rozgrywkę na jednej konsoli (!). Ekran wtedy dzieli się na dwie części (Split Screen w pionie i poziomie), i już możemy stoczyć mały pojedynek lub wspólnie przeszukiwać lokacje (Cooperative). Niestety, wbrew wcześniejszym zapowiedziom, Duke 2 nie będzie obsługiwać kabla LINK, więc możemy zapomnieć o krwawej jatce we czterech. O.K., w sumie to wszystko, co chciałem Wam przekazać... Na zakończenie jeszcze trochę o fabule gry. W „DUKE NUKEM TIME TO KILL" chodzi o to aby nie wpaść w błoto jak mawiał mój kolega Nieee, wygłupiam się. Tak na serio, to kosmici nie mogli sobie poradzić z naszym bohaterem i postanowili uderzyć dużo wcześniej, za czasów naszych praprzodków. Rozgrywkę zaczynamy w czasach teraźniejszych (Los Angeles), by potem znaleźć się na Dzikim Zachodzie w Średniowieczu i Starożytności. Nie było by w tym nic nadzwyczajnego gdyby nie to że lokacje w każdej z epok są starannie wykonane, z uwzględnieniem trendów danego okresu. I to nie tylko budowle ale również ubiorów. Tak tak wręcz pękałam za śmiechu, gdy widziałem świnie-szeryfów (Mr Ściera?) czy świnie-rycerzy. Muzyka również się zmienia a to jakieś kawbojskie przyśpiewki a to chóralne śpiewy lub teraźniejsze kawałki. Istna szarpał. Kończąc, prognozuję, że tytuł ten ma duże szanse, aby stać się absolutnym bestsellerem. Ja już teraz wystawiam mu „dziewiątkę", a jeszcze zostało kilka tygodni nauki.

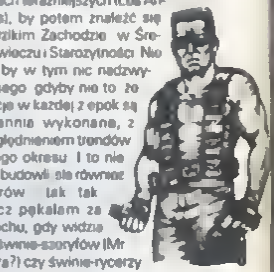
Książę powraca i z całą odpowiedzialnością mogę stwierdzić, że skopie on tyłki wszystkim innym strzelaninom i przygodówkom razem wziętym.











DUKE NUKEM TIME TO KILL

INFO	
DATA	WRZESIEŃ 1998
PRODUCENT	GT INTERACTIVE
GATUNEK	STRZELANKA

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Tak tak, Panowie i Pa
nie firma EIDOS juz po
raz trzeci zsatakuja rynek
Któżby nie znał tych ponęt
nych kształtów pani arche
olog, która od dwóch lat „z ha
kiem" gości w naszych do
mach? Dla niektórych nawet
stale się już obiektem kultu Ale
dość o bohaterce, tyle już o niej
powiedziano ze szkoda marnować
cennych linijek W dzisiejszym spo
tkaniu posterem się przedstawić
wazniejsze zmiany w stosunku do
poprzednich części

Najpierw w skrócie - ilość leveli będzie
take sama, jak w części drugiej, czyli
15, nowe pojazdy, broń, ulepszone efek
ty świetlne, więcej szczegółów, nowe
ruchy kamery, ubrania, różne style uczesanie bohaterki, wysoka rozdzielczość
(!) oraz powiększony wachlarz ruchów
możliwych do wykonania A teraz dokładniej o ważniejszych zmianach Zaczynamy od grafiki, bo jak sami twórcy mówią -
było to ich największe wyzwania Żeby uzyskać wysoką rozdzielczość, musieli stworzyć nowa narzędzia edytorskie, zmodernizować specjalne biblioteki graficzne oraz
zmienić trochę podejście do tematu Jednak dzięki dużej pomocy ze strony SONY
jakoś udało im się ją uzyskać Co to oznacza?
- chyba nie muszę tłumaczyć (więcej detali na
ekranie, prewie brak pikseli itd) Projektanci
poziomów odświeżyli swe umysły, gdyż poziomy będą bardziej rozbudowane, z większą ilością wyjść z danej lokacji a droga do ukończenia całego poziomu nie będzie prowadzić z góry
ustaloną ścieżką Jest to niezaprzeczalna zaleta
nowego TR, gdyż powinno to przedłużyć jego żywotność Co do przeciwników, to autorzy długo
nie mogli się zdecydować
jak mają wyglądać Części
Greczy podobali się ci z części
pierwszej (tylko zwierzęta), innym
zaś ci z drugiej (przewaga ludzi) Wyszedł więc kompromis, i w trzeciej części
przeszkadzać nam będą zarówno ludzie
jak i zwierzęta, co powinno urozmaicić grę
Będą jednak oni bardziej spostrzegawczy, dzięki słyszeniu odgłosów wydawanych przez Larę
- gdy usłyszą kroki od razu pobiegną w stronę
skąd ona pochodzą Podobne problemy były przy
wyborze opcji nagrywanie stanu gry. Tu znów
kompromis W łatwiejszym stopniu trudności będzie można zapisywać w dowolnym momencie (TR2), natomiast na wyższych stopniach wtajemniczenia trzeba będzie odszukać miejsce do nagrywania (TR1) Nie napisałem jeszcze gdzie przyjdzie nam tym razem przeżywać
przygody, a będą to m in India, Londyn, południowy Pacyfik, Strefa 51 (czyli
tam, gdzie wylądowało UFO) Jednak nie sama poziomy wzbudzają ciekawość
lecz to, że nie będziemy musieli przechodzić ich po kolei, lecz będziemy mogli sobie
wybrać gdzie chcemy podróżować! W każdym z nich będziemy musieli znaleźć odłamek meteorytu i wrócić do domu Gdy zbierzemy już wszystkie, przystąpimy do ostatecznej rozgrywki Nie jest chyba tajemnicą, ze gre obsługiwać będzie wibracja w Dual
Shocku, a także, co jest zupełną nowością, analogowe gałki

Po niewątpliwym sukcesie dwóch części TOMB RAIDERA było pewne, że kolejne część ujrzy kiedyś światło dzienne.

TOMB RAIDER 3 nie będzie konwersję, lecz zostanie stworzony specjalnie na
PSX'e, z wykorzystaniem wszystkich jego możliwości Co tu dużo mówić – ci,
którzy zakochali się w poprzednich częściach gry nie zawodą się, a ich uczu-
cie przetrwa kolejną próbę czasu, zaś ci,
którzy znienawidzili Larę cóż, czasem
można nawrócić się na dobrą drogę

INFO	
DATA	GRUDZIEŃ EUROPA
PRODUCENT	EIDOS INT
GATUNEK	PRZYGODOWA

AJU

SHINY ENT. takuje ponownie, tym razem z bardzo kontrowersyjną pozycją.

F

ENTERTAINMENT, znane z całych rzesz

to kompawer-

? Zresz no-

zwracacie uwagę, jak

...ze potchemu opinia ni mniej

i to nie byle jakie, bo amerykańskie, na których można swobod-

Sam

Perry, szef SHINY ENTERTAINMENT,

gry w ot-

tlos komputerowej, gdzie stanowienie i wtórne odnajdywanie

bytel będzie na pewnego dziennym". Tyle o samej grze

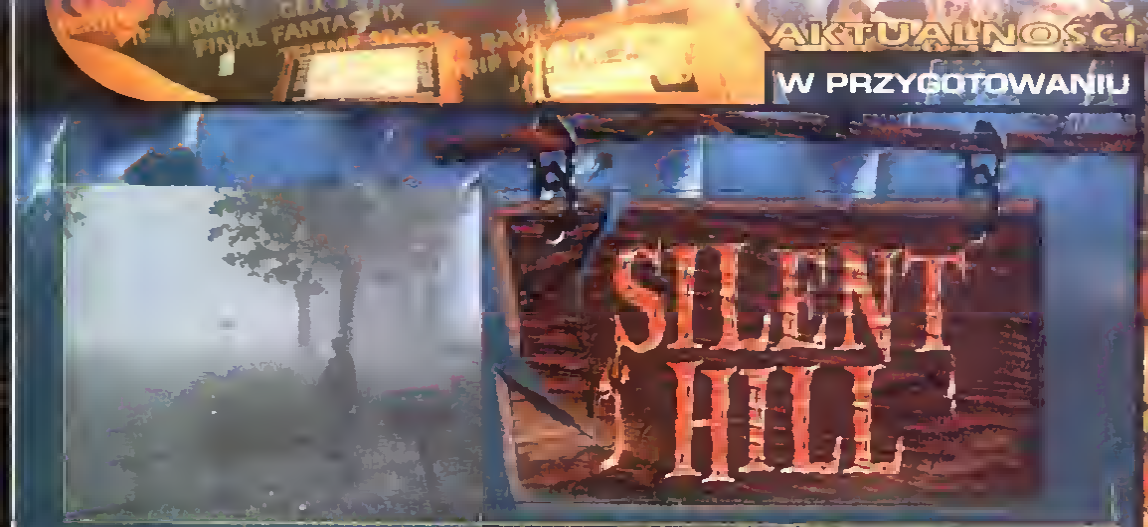
wiec dam na niegrywka.

przydałoby nam

INFO

DATA	
PRODUCENT	SHINY ENT
ATELIER	

AJU



Gra RESIDENT EVIL zawojowała światem. Wspaniały klimat i dobre wykonanie zapowiadały przewielki sukces i jak dotąd żadna z firm, no, może poza SQUARESOFT (PARASITE EVE), nie dorównała kunsztem produkcji firmy CAPCOM. Jednak teraz firma KONAMI zapowiedziała wydanie gry-horroru pod tytułem SILENT HILL, którego podobieństwo do RESIDENT EVIL od razu rzuca się w oczy.

Fabuła gry opiera się na bardzo ciekawym scenariuszu: Ty i Twoja siostra ulegacie wypadkowi samochodowemu. Samochód rozbija się doszczętnie, Ty, po przebudzeniu się, wychodzisz z wypadku cało, choć bardzo zakręcony, a siostra... jej ciała znikło. Jak na przyzwoitego brata przystało, wyruszasz na poszukiwania siostry. Znajdujesz się w tytułowym miasteczku – SILENT HILL. Podwijasz więc rękawy i... w tym momencie Ty – Graczu – wkraczasz do akcji, aby rozwikłać tajemniczą zagadkę.

Akcję gry widzimy zza pleców bohatera i trzeba powiedzieć, że ten sposób prezentacji akcji gry sprawdza się bardzo dobrze. Dzięki dobrej pracy kamer w ogóle nie tracimy orientacji w terenie, jak w niektórych grach 3D. Wspaniałym uzupełnieniem gry będą znakomite wstawki filmowe - jak zapewnia gość od marketingu - Jon Sloan - „Animacje w grze są najlepszym, jakie firma KONAMI kiedykolwiek stworzyła na potrzeby gry. Co więcej - są one dokładnie przemyślane, wyreżyserowane, potęgują nastrój tajemniczości i grozy, a każda klatka filmu dopracowana jest do perfekcji" Jeśli rzeczywiście tak będzie, to seria RE pójdzie w zapomnienie – tak myślę.

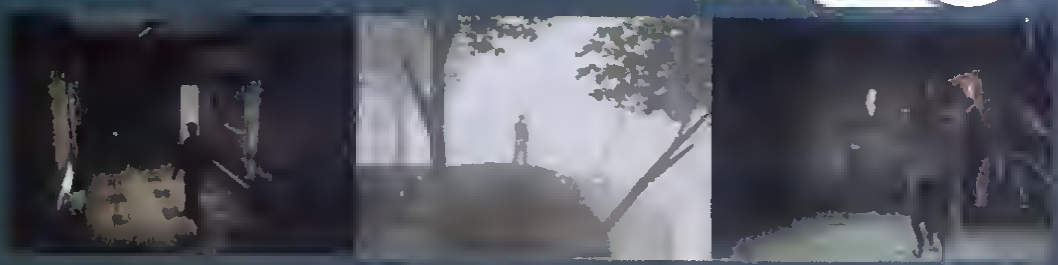
INFO

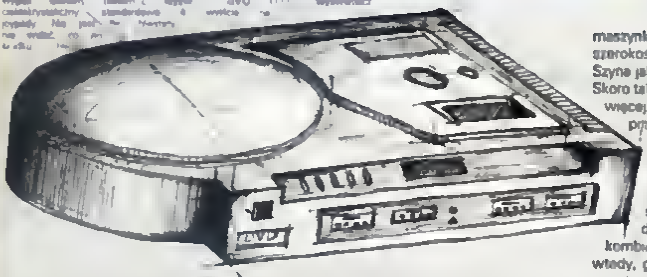
SILENT HILL to gra, która może pokonać mocno trzymającą się serię RESIDENT EVIL.

Jako że większość akcji przebiega w nocy lub podczas mglistego dnionka, duży nacisk musiano położyć na efekty świetlne. I rzeczywiście, z tego co widziałem - są one bardzo udane. Latarnie oświetlają ulice, smugi światła z okien także na nią padają - sam miód dla oczu. Gdy w nocy poruszamy się po nieoświetlonych ulicach, nigdy nie będziemy wiedzieć skąd i kiedy wyskoczy jakiś potwór. Wyobraźcie sobie ten klimat: sami na ulicy, ciemno jak w d... u Murzyna, zewsząd słychać przerażające odgłosy... i nagle wyskakują dwa potwory wprost na Ciebie... brrr, aż joypad może z rąk wypaść. Podczas dnia nie palą się oczywiście latarnie, ale dzięki mgle, która jest wszechobecna przez cały dzień, widoczność zmniejsza się do 5 - 10 metrów, czyli nie za wiele będzie widać. Warto również zaznaczyć, że wszystkie budynki będzie można dowolnie wybierać się z ciemności lub mgły.

Jak widać, firma KONAMI szykuje ostry cheeseburger na jesień, gdyż premiera SILENT HILL zapowiedziana jest na listopad, czyli niedługo po premierze METAL GEAR SOLID - które to gra już została uznana za hit. Znając tę firmę, nie zawiedzie ona graczy i gra będzie dopieszczona pod każdym względem. Skróci też okres oczekiwania na RESIDENT EVIL 3, nad którym prace stosunkowo niedawno ruszyły pełną parą.

AJU





Miałem sen, piękny sen...

SEN O PSX2

HIV Czuję się niczym wielki, czarny mózg. Pewien rosyjski naukowiec, co to Mendelejew się nazywał, został nawiedzony pewnej nocy snem, w którym ujrzał ułożone wszystkich pierwiastków w tablicy. Za mną było podobnie – na śnie przyszła do mnie konsola nowej generacji: PSX2 – jej nie muszę nigdzie klasyfikować!

Wiele jest spekulacji na jej temat, wiele się o niej mówi, jednak tak naprawdę nic do końca nie wiadomo. Postanowiłem zatem spisać skrzętnie wszystko, co z pełnego snu pamiętam. Uprzedzam jednak, że owego wieczora nieźle zaprezowałem, „trafiony" byłem konkretnie, toteż przepraszam za ewentualne wynurzenia natury emocjonalnej i nielogiczne stwierdzenia – każdy ma jakieś słabostki.

Oto moje prognozy. Dla porównania, Ayu i Mr. Ścisła przygotowali zestaw podstawowych informacji tyczących nowej konsoli (Dreamcast) ze stajni Sega, która zarzekuje Japonię pod koniec br. Ciężka to będzie konkurencja dla nowego Saneka, ale ja jestem dobrej myśli, jak zresztą całe grono zgr.Red.ów – mamy nadzieję, że PSX2 będzie jeszcze lepiej odstawiony.

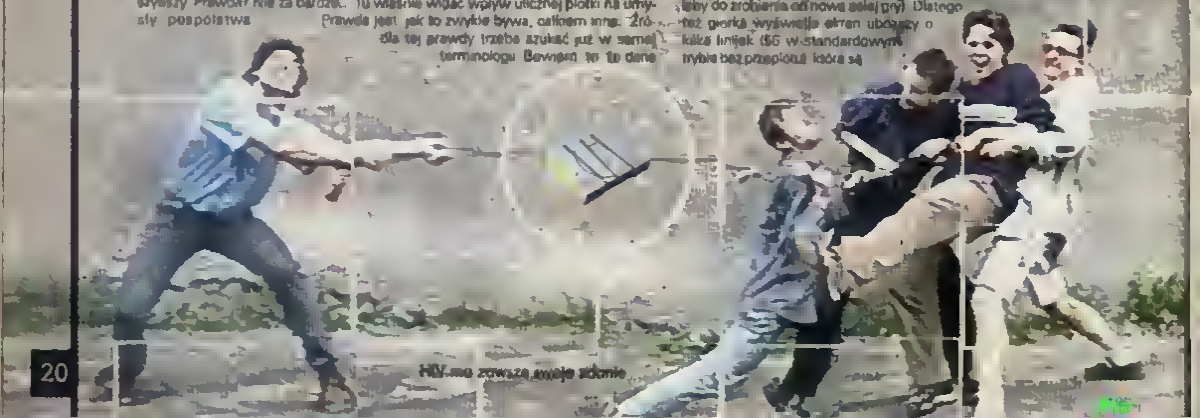
Bez zbędnego gładzenia zaczynam, wchodzę w trans.

BITY

W PlayStation zamontowano procesor 32-bitowy RISC i wyposażono go. Liczba ta wszyscy Sanomaneaby mają wielki żal, gdyż w konsolach konkurencji od pewnego czasu stosowane są 64-bitowe procesory. A czy tak do końca jest? Co oznacza ze procesor ma tyle-a-tyle bitów? Wiadomo, że im w geji bitów ma procesor, tym lepiej. Dobrze, dobrze, ale co konkretnie? Im więcej bitów tym konsola szybsza? Powiedzmy, że tak. Przeciętny 64-bitowiec LEPIEJ LATAŻY wolniejszy jest procesor 32-bitowy od swojego 64-bitowego konkurenta? 64/32 wynosi 2 – prosta zatem odpowiedź, że taki procesor jest pewnikiem 2 razy szybszy. Prawda? Nie za bardzo... Tu właśnie wpada wpływ ułomnej płotki na umysły pospolstwa. Prawda jest jak to zwykle bywa, całkiem inna. Źródła tej prawdy trzeba szukać już w samej terminologii. Bowiem to, że dana maszynka ma 8, 16, 32 czy 64 bity nie określa jej szybkości, a jedynie szerokość uatrojstwa zwanego szyną danych. Czymże ta szyna jest? Szyna jak to szynę - im szersza tym więcej danych można nią przesłać. Skoro taka szyna ma 64 bity, to można na raz przez nią przepchnąć 2 razy więcej danych, niż przez szynę mającą 32 bity. Zaraz, zaraz, przecież ja przeczę sam sobie. Odłóżcie te pałki i konie, już prostuję. Szerokość szyny jest wprost proporcjonalna do szybkości, ale nie do szybkości przeliczania danych, a do szybkości ich transmisji. Co to znaczy? Znaczy to ze mimo iż procesor ma „2 razy więcej bitów", to wcale nie „chodzi" on dwa razy szybciej. Dziala szybciej - prawda, ale nie 2 razy. A ile? To zależy od tego, co w danej chwili procesor robi. Jeśli sobie coś cichutko przelicza i kombinuje - to różnica jest niezauważalna. Znacząca różnica powstaje wtedy, gdy dany procesor sobie coś czyta czy też pisze do pamięci zresztą nie tylko procesor. Dotyczy to też wszystkich innych chipów. Powstaje zatem pytanie „Dlaczego nie można zrobić konsoli tak, aby miała 128 czy 256 bitów?" Powinno to przyspieszyć wszystkie operacje wymagające przesyłania danych. Mimo że może nie przyspieszyłoby to konsoli 8 razy, to na pewno odniosłoby pewien skutek. Problem w tym, że konsola nie przetwarza i raczej nigdy nie będzie przetwarzać takich ilości danych, aby taka szerokość szyny danych była uzasadniona. Ten ewenement można porównać do efektu lejka – można doń wlewać wiele płynu, on zaś przepuści tylko daną jego ilość. Prawda że zwiększenie szyny z 8 do 16 i z 16 do 32 bitów było szalonym skokiem jakościowym, ale tylko dlatego, że maszynki w których tego dokonywano przetwarzały ilości danych przekraczające ich możliwości. Jednak dalszy rozwój wkrótce zacznie mijać się z celem. Konsola z szyną 64-bitową raczej rzadko będzie wykorzystywała cały jej potencjał. Szyna 128-bitowa byłaby całkowitym luksusem i konsola (podkreślam - konsola, a nie jakaś zgrzybiały Mainframe z 3000 MIPS-ów, zajmujący trzy hale Pentagonu) raczej nigdy z możliwości oferowanych przez tę szynę nie skorzysta. Bo niby co ma przesyłać? Grafikę? Maksimum możliwości oferowanych przez telewizor to rozdzielczość 1472x592 w 24 bitach, czyli 2563 KB. Przesłanie jej wymagać będzie 103 392 cykli procesora. Przy zegarze 150 MHz wynosi to 0.00108928 s. Co do konkretnego modelu procesora, to sądzę, że będzie to właśnie PPC 603e+ 150 MHz czyli najmłodszy - i przez to najtańszy - procesor z rodziny PowerPC (Amiga rulez!). Oprócz tego, w maszynce owej znajdzie się też zapewne stary procesor - dla utrzymania kompatybilności. Ale o kompatybilności napiszę nieco później.

Jeśli już mowa o grafice...

Zapewne na temat grafiki mówią wszyscy. Ten temat jest drażniący. Grafika w PlayStation wyświetlana jest w rozdzielczości maks. 736x480 (w systemie kodowanie kolorów NTSC) bądź 736x592 (w systemie kodowania kolorów PAL) w 16 777 216 kolorach (czyli 2^24 - stąd powodowanie za grafika jest 24-bitowa). Wielu ludzi sądzi, że PSX może pociągnąć rozdzielczość 640x256 (ew. 640x200), a nie jakieś x736. Ja jednak twierdzę, że moja wersja jest zgodna z prawdą. Dlaczego? Bowiem podawane zwykle rozdzielczości obejmują „standardowy" obraz ekranu, zakładający czarną ramkę dookoła ekranu. Podana przeze mnie wartość to cały obszar ekranu, znanego jako Overscan. Jęczne czarna ramka. Więcej grafik na PSX korzysta właśnie z tzw. Overscanu, gdzie [illegible] czarnej ramki. Jaką sprawia jest to, [illegible] tylko 3 dolne góry ekranu można zobaczyć w [illegible] sjam z systemu NTSC (czyli w większość grafik, które [illegible] przełobić danej gierki tak, aby generowała te [illegible] drogą, w pewnych przypadkach taka przeróbka [illegible] biny do zrobienia od nowa całej gry). Dlatego też gierka wyświetla ekran ubogszy o kilka linijek (56 w standardowym trybie bez przepłotu, która są



HIV ma zowsze swoje zdanie

WYNURZENIA CYMBAŁA

uzupełnione tym właśnie czarnym paskiem. Przyjrzyjcie się temu, iż w PSX2 grafika nie będzie o wiele lepsza - co jest oczywiście pojęciem względnym. Co do kolorów - to człowiek nie potrafi rozróżnić takiej ich ilości gołym okiem - dwa sąsiadujące ze sobą w pałacu kolory będą wyglądały dokładnie tak samo. Co do rozdzielczości, to wynika ona z ograniczeń sprzętowych stawianych przez odbiorniki telewizyjne - do których jest podłączana konsola. Podane wyżej 592 czy też 480 poziomych pikseli nie mogą być dalej zwiększane. Gwoli ścisłości, zwykły odbiornik TV może wyświetlić tylko 296 lub 240 linii (zależnie od systemu). Aby tę liczbę podwoić, sprytnie wymyślili równie sprytną sztuczkę techniczną. Polega ona na tym, że obraz można wyświetlać z przeplotem (ang. Interlace), czyli na zmianę parzyste i nieparzyste linie (szczegóły – „Wynurzenia Cymbała" - PSX EXTREME #10). Oznacza to, że PSX tak naprawdę wyświetla na raz obraz w rozdzielczości 736x296 (lub 240), a wrażenie jej zwiększenia wynika jedynie z pewnej niedoskonałości ludzkiego oka. Zresztą nie ma róży bez kolców i ta sztuczka sprawia pewne problemy. Największym z nich jest to, że oko ludzkie pomimo tego, że nie rejestruje zwykłego 50 Hz (#1) migotania monitora, z łatwością rozpoznaje migotanie w tempie 25 Hz. Mówiąc bardziej po ludzku - obraz w trybie Interlace niemiłosiernie mruga. Trochę gorzej jest z rozdzielczością poziomą. Podane 736 pikseli (*2) można zwiększyć do 1472 bez większego trudu - dlatego też można spodziewać się, że nowy PSX będzie posiadał takową opcję.

HIV nie toleruje konkurencji!

Możliwość współpracy z monitorem...

Całkiem możliwości otwierały by się przed PSX'em, gdyby konstruktorzy uwzględnili możliwość podłączenia monitorów komputerowych. Taki monitor posiada o wiele większe możliwości od zwykłego odbiornika TV albowiem ma możliwość wyświetlania obrazu o częstotliwościach odchylania 31 kHz (poziomo) i 70 - 100 Hz (pionowo). Co to oznacza? Oznacza to tryby 1024x768 (a z Overscanem 1170x868), na dodatek bez przeplotu. Jedynym problemem byłoby zainstalowanie układu podbijającego standardowe rozdzielczości do wymagań komputerowych monitorów. Dla porównania: telewizor ma częstotliwości odchylania 15 kHz i 50 Hz, a monitor 31 i 70 - 100. Optymistycznie tylko powiem, że jest to możliwe, więc może coś z tego wyniknie - zobaczymy... Z grafiką blisko łączą się zagadnienia reprezentacji przestrzennej na płaszczyźnie ekranu (po ludzku - wyświetlana grafika 3D). Niestety – stary dobry PSX jest jak na razie daleko w tyle za konkurencją. Jak zatem prezentują się moje prognozy? Zapewne konstruktorzy z SONY zauważyli, że ostatnio na rynku całkiem popularne stały się specjalizowane chipy 3D, np. 3Dfx, Veodoo czy też Virge. Widzę więc dwie możliwości – albo konstruktorzy odpuszczą sobie trochę roboty i zastosują jeden z tych chipów albo dadzą czadu i wypuszczą coś, co całkowicie zdeklasuje konkurencję. Takie układy pozwolą na niezłe szaleństwo. Zapewne wielu z Was ślinka cieknie podczas oglądania gorek obsługiwanych przez takie karty – dorzućcie zatem rajcowność znaną z gier z PSX'a, a mieszanka wydaje się iście wybuchowa!

Generowanie obrazu...

SONY ostatnimi czasy odgraża się, że wprowadzi nowy system generowania obrazu - ma wyglądać jak filmy z kaset wideo. Doprawdy nie mam pojęcia, jak można osiągnąć taki efekt, ale jestem spekulować. Uwaga! Teraz czysta filozofia! Można połączyć z czymś, co by przypominało zwykły bumpmapping, tyle że efekt ów by był o wiele bardziej zaawansowany. Gdyby na pojedynczy polygon nałożyć Commanche'a, to np. ludzką twarz dzięki nałożeniu odpowiedniej mapy wysokości można by odwzorować bardzo realistycznie, włączając w to grymasy i ruchy np. ust, za pomocą dodatkowo kilku polygonów. Czy muszę jeszcze coś dodawać? Efekt „wideo" może zawdzięczać antialiasing i sprytnemu szumowi.

Zbuforowanie - ale czego brakuje PSX-owi. Procedura ta oblicza głębokość każdego piksela na ekranie, czyli służy do obliczania widoczności polygonu. Jak już wspomniałem, PSX nie posiada takiej sztuczki, co bardzo wyłącza Polygony przez siebie przesłaniają, powodując niemały dla oka efekt lamania się tekstur. Przykładów można szukać w prawie każdej grze, choć najnowsze produkcje jakoś sobie z tym radzą. Wiem, nadal myli ten efekt z przywołaniem kamery, przez polygony pałacu różnych ujęć kamer (np. TOMB RAIDER, TWISTED METAL, GRAN TURISMO «GT Hi-Fi» MOTORHEAD «zwarz shot obok»). Jest to oczywiście mylne rozumienie sprawy, bo w tym wypadku wynika to ze złego kontrolowania ludzkiej kamery (programiści powinni uwzględnić kolizje kamery z polygonem tak, aby automatycznie zmieniała się jej trajektoria). Pełne zbadanie to w grze Mario 64 (N64). Gdyby w PSX2 zastosowano 4 bajtowy buffering (4 bajty na każdy piksel), to 1> polygony leżą się czyściej (nie trzeba ich sortować) 2> polygony mogą przez siebie wzajemnie przenikać - jednych zalenet 3> efekt mgły byłby ścisły bez żadnych obniżeń całkowicie „za darmo" 4> możliwe byłoby policzenie realistycznego zalamywania światła przez wodę (np. Lara wchodząca do wody zamiast stopniowo swoje ciało byłaby widać dokładnie, jak każdy centymetr jej nóg nikną pod taflą!)

Z buforowaniem mą to do siebie, że gdyby kamera wyszła za polygon (kamera przypadkowo umieszczona np. wewnątrz budynku), to polygony zaczęłyby znikać. Na ratunek przychodzą zatem wspomniane już wcześniej kontrolowane ruchy kamer. Aby jednak zapewnić nagą kamerę, trzeba się trochę napracować. Czy zatem konstruktorzy PSX2 postanowią tenże efekt mu zaimplementować? To się okaże, ale na pewno warto o tym pomyśleć, gdyż pozwala on na wiele bajerów.

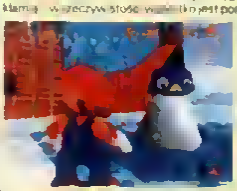
Efekty sprzętowe...

Jakie efekty sprzętowe posiada PSX – to na pewno każdy wie. W nowej maszynce za stajni SONY będą drzemać na pewno nowe, odjazdowe efekty. Niech więc będą następujące, a już będzie dobrze.

Antialiasing - czyli programowe podbijanie rozdzielczości wyświetlanego obrazu. Podczas generowania polygonów (*3) chip będzie w szczególny sposób liczyć ich krawędzie dzięki czemu staną się one nieco „rozmyte" co zapobiega powstawaniu „schodkowanych" krawędzi. Efekt ten zdecydowanie poprawia wrażenie zadbania o szczegóły – kanty znikają, wszystko wydaje się być płynnie zaokrąglone (wyobraźcie sobie persi i tyłeczek Lary Croft?!).

Interpolacja tekstur - to też dosyć prosty efekt, polegający na tym, że poszczególne piksele tekstury są w większych zbliżeniach interpolowane (ich odcienie są obliczane na podstawie barw sąsiednich pikseli) dzięki czemu uzyskujemy dość mały dla oka „rozmyty" obraz zamiast spodziewanej pikselozy. Ten efekt już od jakiegoś czasu gości na N64. Problem w tym, że efektu owego trzeba używać z głową, bo w przeciwnym razie wszystko będzie wyglądać tak, jak na w/w sprzęcie, czyli paskarsko (patrz ramka).

Cieniowanie Phonga - ta sztuczka jest możliwe do wykonania już na zwykłym PSX-ie, ale może w nowej wersji doczeka się bezpośredniej sprzętowej adaptacji. Efekt ten polega na tym, że dla każdego wierzchołka polygonu jest liczony wektor normalny (wektor prostopadły do wyidealizowanego modelu obiektu opisywanego przez polygonalny obiekt) a następnie wektory te są interpolowane na powierzchni całego polygonu dzięki czemu na podstawie minimalnych danych można odtworzyć pełny obraz wirtualnego obiektu. Obliczone w ten sposób wektory normalne mogą posłużyć do zrekonstruowania obrazu oświetlenia obiektu. Na chłopski rozum – obiekty cieniowane metodą Phonga wyglądają jak „metaliczne". Stosując odpowiednie modyfikacje tej metody można uzyskać efekt „szklanego" obiektu, czyli załamującego promienie światła, albo też efekt „chromu". Namiastkę tego efektu można zobaczyć w grze GRAN TURISMO, ale to nie „to". W GT po prostu na powierzchnię karoserii nałożone teksturę, która dosyć niemrawo imituje efekt odbijania otoczenia. W przypadku zastosowania cieniowania Phonga będzie możliwe liczenie w czasie rzeczywistym odbijającego się otoczenia. Jak to wygląda tego na powiem, bo brak mi słów. Zapewniam jednak, że jest to bombowy efekt.



Tak ale prezentuje się Antialiasing i wygładzanie tekstur w praktyce (Mario64 na konsoli N64). Efekt jest ładny, ale niebezpieczny – jak dorwie się do niego ktoś zmanierowany, może przesadzić: problem w tym, że wszystko może wyglądać jak kupa, gdy styl nasyci się parametry tych efektów. Wygląda to tak, jak wygląda – statyczne screeny kłamią, wszczywistości wygląda to jest porażywane do tego stopnia, że aż męczy się wzrok i nie widać dokładnie tekstur których tak na N64 nie za wiele. O dość teksturze na PSX2 nie muszę się martwić, do trzeba się medlić, aby zadeń pomyłkowy gust na przeszedł z dopalonem tego efektu poza granice dobrego smaku.

Bumpmapping - to też bardzo ciekawy efekt. Polega on na nadaniu polygonowi mapy wyso-

kości, dzięki czemu wygląda on jak „wyrzeźbiony". Dzięki tej dość prostej sztuczce można uzyskać niesamowite efekty, bowiem umożliwia realistyczne pokazanie dużej ilości detali przy małym zużyciu mocy obliczeniowej procesora. Elementarnym zastosowaniem bump-mappingu jest efekt „chropowatości" powierzchni. Wyobraźcie sobie następujący motyw: ciemna jaskinia, spływające po ścianie woda, na ścianę puszczono wiązkę światła emitowaną przez latarkę (punktowo) – wygląda to przepięknie.

Te podstawowe efekty, jakich możemy się spodziewać na PSX2. Jednak programiści są programistami – na minutę przychodzi im do łepetyn wiele pomysłów, więc można się spodziewać nowych, dawnych efektów. Oczywiście to dobrze, bo właśnie takie pierdoły wpływają w dużym stopniu na atrakcyjność gier.

Multiplayer...

Krzywię w tym momencie rylo, gdyż to słaba strona PSX'a. Procesor i programiści przykładają się bardzo do tego, aby tryb Multiplayer kulał. Procesor – bo jest trochę za cienki, programiści – bo idą na łatwiznę. W tym momencie trzeba powiedzieć, że sesja w Quake'a po sieci są fascynujące, o czym na PSX można pomarzyć. A czy ktoś się zastanawiał, dlaczego na PSX nie ma np. żadnych wyścigów w wysokiej rozdzielczości śmigających w jednej ramie, z wieloma poligonami, w które by można grać na Split Screenie? Odpowiedź jest prosta – PSX nie pociągnie tylu poligonów. Jednak jeśli PSX2 będzie wyposażony w potężny procesor główny, a którym wcześniej napisałem co nieco, to tryb Multiplayer naraszcie można będzie zobaczyć w postaci podzielonego na 4, 6 czy 16 części (hihihi!) ekranu, bo chipy takie ciągną taką ilość poligonów, że poprzednik (czyli PSX) biednie i chowa głowę w piasku. Oczywiście logicznym jest, że standardowo przewidziane zostanie wyposażenie PSX2 w co najmniej 4 gniazda służące do podłączania padów.

Muzyka...

Co do muzyki, to śmiem twierdzić, że już obecny PSX osiągnął kres możliwości. Jak zapewne co niektórzy wiedzą, PSX ma muzykę 16-bitową. 16-bitowa muzyka to trochę więcej, niż ucho ludzkie może usłyszeć. Prawdę mówiąc - o wiele więcej. Dalsze polepszanie jej jakości mija się z celem. Musicie pogodzić się z tym, że nowy PSX będzie miał taki sam poziom muzyki. Na szczęście wysoki poziom. Cóż, można dołożyć sprzętowy Dolby Surround lub coś w tym stylu.

Pamięć...

Pamięci nowy Soniak będzie miał pod dostatkiem. Przy dzisiejszych cenach chipów znane ze „starej ale jarej" poprzedniczki 2 MB wydają się po prostu śmieszne. Nie zdziwiło by mnie, gdyby nowa maszynka posiadała 16, 32 czy nawet 64 MB RAM-u. Wiecie co to oznacza? Oznacza to doskonałą jakość generowanej muzyki, gigantyczne levele w grach, niesamowitą szczegółowość grafiki, tysiące interaktywnych postaci i wiele innych bajerów, a przede wszystkim wygodę użytkowania i ułatwienie życia programistom.

Nośnik danych...

Przeżytkiem stał się już zastosowany w PSX czytnik kompaktów. Przypomnę jednak, że zastosowano tu czytnik o prędkości odczytu popularnie zwanej „podwójnej", czyli 150 KB x 2 = 300 KB/s. Teoretycznie więc wczytanie zawartości całej pamięci powinno trwać maks. 6.6 sekundy (2*1024/300 = 6.827) ale dochodzi do tego tzw. czas dostępu <ang. Access Time>, czyli czas, jaki zajmuje laserowemu „oczku" czytnika ustawienie się nad odpowiednią ścieżką na kompakcie, co może w krańcowych przypadkach dopuścić do wręcz koszmarnych opóźnień (vide seria sportowa z EA).

SONY niedawno potwierdziło informację, jakoby nośnikiem danych w PSX2 miał być DVD. Ten format umożliwia zapisanie na pojedynczej płycie wielokrotnie większej niż normalnie ilości informacji poprzez zastosowanie kilku „warstw" zapisu. Raczej wszystkie gierki mieściłyby się na pojedynczej płycie DVD (ok. 20x zwiększona pojemność CD - od 4.7 do 17 GB pojemności). Przy dzisiejszym rozwoju technologii byłbym bardzo zdziwiony, gdyby czytnik DVD zastosowany w PSX2 był wolniejszy od x24, czy nawet x32. Instalowanie szybszego mijałoby się z celem. Pożegnamy się z miłą szarą klapką, pod którą wkładamy kompakty, na rzecz bardziej eleganckiej keszeni. Po prostu czytnika DVD nie można skonstruować tak, aby działał w wersji „klapkowej" bezawaryjne - potrzebna jest o wiele większa precyzja. Precyzja? Jeśli będzie pamięć wspomagająca (Cache), to będzie można wyeliminować czas dostępu i korygować czytane dane. 1 MB pamięci Cache na pewno wystarczy z nawiązką.

Kompatybilność...

Interesująco prezentuje się kwestia kompatybilności PSX2 z PSX. Co do oprzętu, to zapewne pójdzie z góry - kwestia elektronicznego dopasowania sygnałów jest błahostką. Możemy się zatem spodziewać, że z nowym dniem nam stajni SONY będzie pracowało wszystko to, co ze starusią. Gorzej widzę kompatybilność oprogramowania, czyli możliwości grania w stare gry na nowej maszynce. Jeszcze nie tak dawno myślałem płytko, iż nie będzie z tym żadnych problemów, ale po „wspaniałym śnie" zacząłem się nad tym poważnie zastanawiać. Jak wspomniałem wcześniej, potrzebne będzie zachowanie starego procesora, albo też zastosowania jakiegoś kompatybilnego bedziewa w celu zapewnienia poprawnej programowej emulacji (choć ta ostatnia z definicji wymaga znacznie mocniejszego procesora, ale to chyba nie będzie problemem). Podobnie ma się z resztą sprzętu - chipy grafiki, muzyki i 3D będą musiały być albo dublowane starymi wersjami, albo też obsługiwane przez jakiś zaawansowany program emulacyjny. Z punktu widzenia możliwości i trudności wykonania, raczej spodziewałbym się tego drugiego rozwiązania, gdyż oprócz oszczędności na cenie samej elektroniki dojdzie możliwość korzystania z nowych efektów w starych gierkach (choćby wygładzanie tekstur).

Memory Card...

Wielu z Was na pewno zastanawiało się jak to jest, że zapis na karty pamięci jest taki wolny. Dzieje się tak dlatego, że w przypadku kart SONY dało cała. Zastosowane rozwiązanie transmisji szeregowej jest sto lat za Murzynami i ma się nijak do nowoczesnej konstrukcji reszty konsoli. W PSX2 konstruktorzy pewnie pójdą po rozum do głowy i zastosują transmisję równoległą - najlepiej z pełną szerokością szyny danych, czyli 128-bitową. W tym przypadku dodatkowa bity opłacą się, bo prędkość transmisji będzie mogła wzrosnąć 128-krotnie. Z drugiej strony zastosowanie takiego standardu zmusiłoby do zastosowania specjalnego złącza, które mogłoby być trochę duże - w końcu musiałoby łączyć około 130 sygnałów, a dawniejsze łączy tylko 6. Bardziej prawdopodobne staje się więc zastosowanie kompromisu - np. 16-bitowe złącze dostosowane do szybszej transmisji (choćby bazowane na standardach PCMCIA). Logicznie także stałoby się dołożenie pojemności do karty, oraz zrobienia jakiegoś porządnego systemu plikowego zamiast namiastki istniejącej w starym PSX (tzn. głupotą jest, żeby gra zajmowała cały blok [64 KB], gdy potrzebuje zapisać tylko kilka KB). Mądrym rozwiązaniem byłoby też zwiększenie pojemności karty, powiedzmy do 16 MB. A może

Pita

więcej?

Osprzęt...

Teraz pora na bardziej przyjemne dywagacje - czyli co będzie można do nowego PSX-a dołączyć.

Weźmy na pierwszy ogień taki kask do VR. Virtual Reality jaka jest, każdy wie bynajmniej teoretycznie. Hełmy VR stają się coraz bardziej popularne. Prawdę mówiąc, do podłączenia takiej zabawki do PSX'a potrzeba bardzo niewiele. Jedynym wymaganiem jest gierka pracująca w trybie interlace (jeśli chcemy mieć w pełni 3D obraz) oraz ruchomą kamerę. Po małych (wręcz mikroskopijnych) modyfikacjach można by dostosować do takiego kasku grę TEKKEN 3 czy też GRAN TURISMO (w trybie GT Hi-Fi). Jedyny kłopot to zrobienie odpowiedniego interfejsu do przekazywania ruchów głowy tak, jakby były ruchami analogowego pada bo w końcu większość kasków podpina się do zwykłego wyjścia typu chinch (i-glasses) i na upartego można na nich oglądać telewizję. Korzyści są zatem większe, niż może się wydawać.

Jeśli wchodzimy już w ryzykowną tematykę VR, to warto wspomnieć o rękawicach przeznaczonych do tej zabawy. Nie mówię o namiastkach w stylu The Glove (patrz test w PSX EXTREME #10), ale o prawdziwej, porządnej rękawicy, mającej po 3 stopnie swobody na każdy palec. Innym ciekawym bajerem byłoby „astronautyczne koło" (pamiętacie motyw z Kosiarza Umysłów ?), czyli taki bujak, który może kręcić się we wszelkich kierunkach i przyprawiać nas o elektroniczne kontrolowane zawroty głowy. Problemem będzie jedynie to gdzie umieścić takie tałatajstwo, bowiem wedle wszelkich znaków na niebie i ziemi powinno ono zajmować tyle miejsca ile kula o średnicy 2 m, a nie każdy dysponuje taką ilością miejsca w pokoju. Ten aspekt wydaje się jednak najmniejszym problemem – hardcorowy gracz zrobi wszystko, aby móc grać, jak zajdzie taka potrzeba, to meble i łóżko z pokoju wyrzuci.

Dobra, zejdę na ziemię. Co do podów, to pewnie standardem stanie się zabawka znana nam dziś jako Dual Shock (w Japonii już jest standardem) może z kilkoma dodatkowymi bajerkami. Bajerkiem takim byłoby np. dołączona mała klawiaturka (którą przydałoby się z pewnością docenić fani symulatorów i strategii). Tu jednak pole do popisu mają konstruktorzy.

Słowniczek:

(*1) Hz Hertz - jednostka częstotliwości. 1 Hz to znaczy „raz na sekundę"
(*2) piksel (ang. Pixel) - to podstawowy element obrazu na ekranach telewizora. Po ludzku: mały punkcik (kwadrat lub prostokąt) z którego złożowane jest wszystko, co wyświetlane jest na ekranie telewizora.
(*3) - poligon to wielokąt. Z poligonów zazwyczaj budują się obiekty 3D.

Podpięcie klawiatury z prawdziwego zdarzenia nie powinno nastręczać dużych problemów. Obyci w temacie wiedzą, że do jej poprawnego funkcjonowania potrzeba tylko 3 sygnałów elektronicznych, więc prawdę mówiąc nawet do starego PSX'a można by takowe urządzenie podpiąć. Pozostaje kwestia oprogramowania - ale to już inna historia. Jeśli mowa o podpięciu klawiatury, to trzeba pomyśleć o innych typowo komputerowych peryferiach. Na pierwszy ogień sugeruję modem, który umożliwiałby podpięcie naszej kochanej maszynki do Internetu i surfowanie po sieci. A tak przy okazji, można by pograć w kilka gierek z kumplami rozrzuconymi po całym świecie. Wyobraźcie sobie spaningi w TK4 z jakimś japońskim maniakami? WIPEOUT 4147 w 16 osób byłby całkiem niezły. To zapewne interesujące.

A propos sieci, przydałaby się możliwość połączenia bezpośrednio kablem, większej liczby konsol. Już widzę oczami wyobraźni dwie drużyny po 11 osób każda, grające sobie w ISS PRO 2000 przed ekranami telewizorów. Albo grupę szalonych nekromantów szalejących po podziemiach katedry w DIABLO 4. Wszystko przed nami. Możliwe też, że konstruktorzy pójdą dalej.

Po przebudzeniu...

Oto moje spisane chore sny. Czy tak będzie wyglądać PSX2? Nie wiem, nikt tego nie wie. SONY ściska węża – przed nikim nie puszcza pary z gęby. Jak na dziś dzień, pewne jest tylko jedno – PSX2 kiedyś będzie, najprawdopodobniej na przełomie 1999/2000, albo jak spadnie popyt na PSX'a, który ciągle jest ogromny. Wcale bym się nie zdziwił, gdyby konsola znalazła się w sklepach 01.01.2000 po wielkiej fecie.

Zapewne wszystkich nurtuje cena tego produktu. Gdy podliczyłem ceny poszczególnych układów jakie by się miały wg moich prognoz znaleźć w PSX2 otrzymałem cenę oscylującą w granicach 1800 zł. Hm, nie jest to mało ale 1> są to orientacyjne ceny detaliczne 2> są to moje prywatne typy 3> ceny procesorów i innych elektronicznych ekranów spadają w dużym tempie, więc za 1 - 1,5 roku będą znacznie niższe 3> SONY powinno sprzedawać konsolę w cenie niższej niż koszty produkcji. Jak inaczej znam życie... gdy ukaże się PSX2, będzie kosztować surowo, bo marże narzucane przez kolejne „ręce" lubią być w takich przypadkach śmiesznie wysokie. Jednak gdy cena się ustabilizuje, będzie z pewnością dobra. Bo tak naprawdę konsola musi być tania!!!

PS. Powyższy artykuł nie jest oparty na żadnych przesłankach. Nie gwarantuję niczego, niczego nie obiecuję - po prostu pokazuję jak ja bym wyglądał PSX2 i co będzie w sobie kryć. Za konsultacje dziękuję Blacharzowi.

Oficjalnie oświadczenie pełne informacji o swym najnowszym produkcie – konsoli Dreamcast, wcześniej znanej pod nazwą Katana. Premiera odbędzie się oczywiście w Japonii, jej data została ustalona już na 20 listopada tego roku. Natomiast w Europie i Ameryce zostanie zaprezentowana mniej więcej równocześnie tj. w połowie tego roku. Sega jako partnerów (w produkcji konsoli) wybrała sama rozpoznawalne firmy m.in. Microsoft (system operacyjny), Hitachi (procesor główny), NEC, VideoLogic (procesor graficzny) i Yamaha (dźwięk). „Twierdzę Dreamcasta postawiliśmy sobie dwa zadania" – powiedział Bernard Stolar (prezydent Sega of America). „Pierwszy: najlepszy system do zabawy wykreowany przy użyciu najnowszej technologii. Drugi: przywrócić firmie Sega należne jej miejsce w świecie". Sega równocześnie rozpoczęła rozmowy z twórcami gier dostarczając jednocześnie do partii 200 z nich 130 na Europę, 80 w USA i ponad 100 w Japonii odpowiednie narzędzia (Development Kit) do tworzenia gier. Zapowiedziano 15 tytułów już w samym momencie wypuszczenia konsoli na rynek, m.in. Sega Rally 2 (wyścigi), Super GT (wyścigi), VR (chyba), D2 (bezpośredni YOKO HAIDERA z Virtua Cop), co by było bardzo dobrym wyniesieniem tego pod uwagę fakt, że przy premierze PSX'a dostępny był tylko 1 tytuł. Dodatkowo Dreamcast będzie nie tylko zwykłą konsolą do gier. Wyposażony będzie także między innymi w specjalne procesory do obsługi Internetu (modem 33,6 KB/s, istnieje opcja upgrade'u do 56 kbps), pozwalając na grę w sieci. Sega współpracuje z Interactive firmą SegaSoft Networks Inc. tworzącą specjalny prosty w obsłudze system korzystania z Internetu. Nie tylko będzie można grać, ale również obsługiwać pocztę elektroniczną oraz rozmawiać z innymi użytkownikami sieci. Dreamcast będzie obsługiwał także VMS (Visual Memory System). Jest to kartaprzenośna (128 KB) z wbudowanymi mini-procesorem wyświetlaczem LCD (mini-ekran 48x32). Podłączając go do pada (drugi czytnik możemy tworzyć własne zagrania (np. w grach sportowych) lub specjalne techniki atakiu w grach RPG. Gracz może zgrywać swoją tajną postać, ruchy kilkugrupowe i wymieniać je na inne z kolegami. Wbudowana VMS jest zbliżony do karty telefonicznej i nie tylko zwiększa poziom realizmu w grze, ale pozwala graczom na wprowadzenie możliwości konkurowania ze sobą. Dodatkowo, przystawka ta będzie w wybranej grę Atsumare Godzilla, w którą będzie można sobie pograć np. w autobusie. Gwar ten będzie sprzedawany za 1111 jpce (70 zł). Trochę danych technicznych. Jako procesor Sega zdecydowała się na model zaprojektowany RISC firmy Hitachi. Taktowany jest on z prędkością 200 MHz, co pozwala na 360 milionów obliczeń trójwymiarowej grafiki. Procesor SH-4 jest cztery razy szybszy od Pentium'a. Dodatkowo kilkugrupowy (Power VR2) stworzone wspólnie przez NEC i VideoLogic, potrafiący do 3 milionów spłaszczonych setkingu, czyli się samo co możliwości obecnych automatów do gier arcade! Zresztą Sega równocześnie wszczepia moc nad Naomi Board, przystosowaną bazową konsolę Dreamcast. Za dźwięk odpowiadać będzie 32-bitowy procesor sterowany przez firmę Yamaha, używający 64 kanałów na generowanie muzyki, dźwięków i głosu. Ta sama firma pracuje również nad specjalnym, ultraszybkim CD-ROM-em, który posiada większą pojemność niż najnowsze urządzenia tego typu dostępne teraz na rynku. Microsoft natomiast dostarczy zoptymalizowany system operacyjny znany z komputerów przenośnych - Windows CE wraz z technologią Direct X, co pozwoli na ekstremalnie komfortowe programowanie gierek, a także powiększy dużą ich liczbę. Cena ma być również ciekawa, bowiem konsola ta ma kosztować około 100 funtów w Europie (czyli troszkę ponad 1000 PLN), zaś w Japonii około 150 - 125 dolarów. Można powiedzieć, że wszystko obecnie jest w pełni, a kontrole prezentują się pozytywnie. Tych, którym nie starczy pieniędzy na zakup Dreamcast Boweb na koniec wszystko, co zdołała stworzone do tej pory. Nawet Bill Gates i Microsoft podkreślił, że będzie współpracę z Hitachi nowego sprzętu. Sega. Ciekawe tylko, jak na to wszystko zareaguje Sony, które ciągle nie może uchylić chociaż rąbka tajemnicy [illegible]

HIV kocha swoją konsolę

15 pkt.

Ulubiony gatunek: wszystkie

SZERYF Mr. Ściera

...ątą miłość wakacji był tydzień spędzony na wyspie Sal... (Grecja) gdzie tak pokło... Słońce. Że już w trzecim dniu pomyłkowo mnie z Włochami. Szef hotelu był bardzo równym gościem, wszak umiał po polsku tylko "na zdrowie". Co robiłem? Pływałem w lumenie (bo na plaży był czarny pasek!) łaziłem po górach, zarłem, spałem... opalałem się na wiór... Wracając do kraju sportowcem się z godzinnego Warszawiaków – jeden krajer na cyku wsiąść jak siedmiu na lewo... usilnie próbował mi wepchnąć kasę na hotel. Spodobałem mu się! Mi się to powodzenie... no nie? Gierów jak zwykle dużo i dobrych. No przykład taki N2O ...ust nie mieści się na podium, co jest co najmniej dziwne, ale cóż na to poradzić... są lepsze pozycje. A tak poza tym, to BATMAN jak zwykle jest kiczowaty (piękne ustwiczkowienie!) a WARZONE zbyt powolny.

ISS Pro '98 ... HOD ... Nemra

Aju SZERYF

Ulubiony gatunek: wszystkie

Smażąc się w dziesięciostopniowym upale miałem wątpliwe... to deszczowe dni podczas wakacji. Te dwa tygodnie jakoś mi przyszły... spędziłem wraz z dziewczyną w Ustce. Fajnie było ale się skończyło (ach, to upojne noce!). A potem powrót do rzeczywistości, czyli kłótnie z Lakim, przekomarzanie się z HIV'em, telefony do innych z zapytaniem, kiedy ruszą podesłać teksty, poważne rozmowy z Fericsem, zartowanie z Mr. Ścierą, no i oczywiście GrAnIE!!! Najgorsze jest to, że to lubię (już teraz mogę stwierdzić, że nie mógłbym się bez tych wszystkich rzeczy obejść. Brakuje tylko czasu na dwie rzeczy: pracę i kobietę. No, ale z czegoś trzeba zrezygnować, coś poświęcić, aby móc robić inne rzeczy. Trudno.

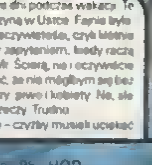
PS. Zauważyłem, że konkurencja zaczyna podkradać przeróżne bzdury – czyżby musiała uciekać się do ostateczności, żeby przetrwać na rynku???

Colin McRae ... ISS Pro '98 ... HOD

14 pkt.

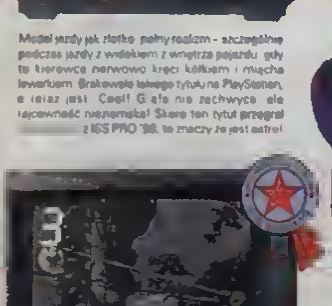
Ulubiony gatunek: wyczekiwane

HIV



Ogólnie było tu w tobie gdzie z nadzieją zaczęło trudne ...rzwą na plaży, wolnymi z granem naszych Chrystusików na automatach popijając piwkiem i przegrywając salem. Pół... ...ny wyjeżdżałem na kilka dni w Szczerwincy (wspaniały wyczaj brzeziński) ...ostry „kult" wczesnej jesieni... Durnopem – nie wiadomo... ze fiatacy są takimi pijakami. Następnie w charakterze starszego świadka uczestniczyłem w weselisku mojej kuzynki. A później to już wyjeżdżałem w Bydgoszczy zostając przy okazji Ojcem Chrzestnym (hi Emilo-Anna – moje chrześniaczka, tak i Rebecca Imadła, ...ze ta !!! – wszystko gra i buczy). ...ciesz i wreszt tak hi!) A później sobota, niedziela, robota... COLIN MCRAE RALLY wprost mnie wgniótł w fotel, później zagrywałem się jak dziki w HEART OF DARKNESS, dostałem lekkiej ochoty na rzmiecu w N2O. ...z tego wszystkiego mi...łem sen o PSX2 ...pa czyt...kupiłem sobie Tamagotchi ...programem o podrywaniu tego... ...ro sąsiedzi. Gardzę grą TMR, a do kitu... ...ołuję CRASH BEAT. Pozdro!

Colin McRae ... HOD ... N O



14 pkt.

Model jazdy jak żarłoc pełny realizm – szczególnie podczas jazdy z widokiem z wnętrza pojazdu; gdy to trzeszczą nerwowo kręci kółkami i mucha lewartkim. Grakowale takiego tytułu na PlayStation, a teraz jest. Cool! G ale nie zachwyca, ale rajcowność niezmierna! Skoro ten tytuł przegr... z ISS PRO '98, to znaczy że jest extra!

Ulubiony gatunek: RPG

Piotrek

...ony za nieobecność w poprzednim HP, ale PARASITE EVE nad wyraz skutecznie odzwoiło mnie od nasty świata. Ehhh, tak to już ...s nałogowego. Gracie, przeżyć serii wieca. Człowiek ledwo zdążył wrócić z zakutanych, dwudniowych walkacji, a tu wz... wal nad nim wiatrak stażu ...ących się obowiązków (spać po nocach nie mogę). Poza tym, że przez mojego b. Mr. Ścierę kumpla dwa razy spotandarmy się na ten sam poczęg w dwóch różnych miastach (ale to mojewa! A potrafi.) nic ciekawego się nie zdarzyło. Na miasto jest tym... pdrzej prezycie uważ nam autobus. Tyle o wakacjach. Cała szczęście ze produkcji gier na przenowań i ukazała się ...arełno kilka rewelacyjnych tytułów. Zdwydowanie najwięksy z nich to ISS '98 z KONAMI – czysty miód!!! W swoim klasie rządzi także HEART OF DARKNESS – wyraźnie widać, że ...ta gra...y na pasty na mierne. Zaś ...ze chodzi o wyścigi, to COLIN MCRAE ...ustawił sobie w tyle całą PSX'ową ...ciałkę, oczywiście ...jest na brac pod uwagę GRAN TURISMO.

ISS Pro '98, HOD, Colin McRae

12 pkt.

Ze mną że ...ie każdy lubi platformówczki? Że nie ...ardzi strzelaczkowate? Tylko Ci się tak wydaje. Jest ...ie w to grę nie zacupales to spróbuj. Zapewniamy, że ...ci kunsch się na odpowiedź. Wypełnia przygody Andy ego wciągają jak... pewna część ...ciała. ...ma ...ą pewnie część ciała [illegible]

Ulubiony gatunek: ...erowanie

Myszaq

Wakacje to tak wredny zwierz na którego czeka się cały rok, a gdy już w końcu przyjdzie to tak ucieka szybciej niż się pojawił. W miejscu naszego pobytu, czyli nagarowej na jakiej ...łapałej wsi gdzie lubiący z nowożdrewnie w karty pocinają, brak oczywiście jakiegokolwiek ...wiek sprzętu do grania – o PSX'ie nie wspominając. I tylko myśl, jakie to nowe cuda pokroi N2O, COLIN czy też czekoladowy produkcja HOD – właśnie uprzały świętie dzienne?" – ...ni pozwala nam zwariować. Ce prawda jeszcze zimne prysz... gorący piasek and some others... ale cóż ...jak zwykle kasa zbytnio poszalać nie pozwala, a wredny zwierz się szczerzy ...ze znów za 12 miesięcy powróci. A my jak zawsze niecierpliwie będziemy na niego czekać.

N O ... Colin McRae ... HOD

HYDE PARK

STRZELANINY	BIJATYKI	WYŚCIGI	PLATFORMÓWKI	SPORTOWE
1. Vigilante 8	1. Tekken 3	1. Gran Turismo	1. Gex: Enter The Gecko	1. ISS Pro '98
2. Time Crisis	2. Tekken 2	2. Wipeout 2097	2. Crash Bandicoot 2	2. ISS Pro '97
3. Ace Combat 2	3. Soul Blade	3. Colin McRae	3. Pandemonium	3. NBA Live '98
4. Colony Wars	4. Mortal Kombat 4	4. Motorhead	4. Crash Bandicoot	4. NHL '98
5. N2O	5. SF EX	5. TOCA Touring Car	5. Heart of Darkness	5. WLS '98
6. Forsaken	6. Bloody Roar	6. Wipeout	6. Klonoa	6. Total NBA '97
7. Die Hard Trilogy	7. SF Collection	7. Need For Speed 3	7. Pandemonium 2	7. Fifa '98 WC
8. Twisted Metal 2	8. Tobal No.2	8. F1 '97	8. Skull Monkeys	8. Total NBA '98
9. One	9. Cardinal Syn	9. Road Rash 3D	9. Croc	9. Inter. Track & Field
10. Point Blank	10. X-Men Vs. SF	10. V-Rally	10. Jumping Flash 2	10. Everybody's Golf
11. G-Police	11. Tekken	11. Micro Machines	11. Tombi	11. Action Soccer 3
12. Duke Nukem	12. MK Trilogy	12. Rapid Racer	12. Hercules	12. Cool Boarders 2
13. Grand Theft Auto	13. Bushido Blade	13. F1	13. Blasto	13. Adidas PS '97
14. Einhander	14. Dead or Alive	14. Rage Racer	14. Spider	14. Tennis Arena
15. MDK	15. [illegible]	15. Moto Racer	15. Lucky Luke	15. Dead Ball Zone

PRZYGODOWE	STRATEGICZNE	RPG	INNE
1. Parasite Eve	1. C&C Red Alert	1. Final Fantasy	1. Bomberman World
2. Resident Evil 2	2. Final Fantasy Tactics	2. Wild Arms	2. Bust A Move DAR
3. Tomb Raider	3. Warhammer: DO	3. Diablo	3. Parappa The Rapper
4. Resident Evil	4. Warcraft 2	4. Suikoden	Pay Pay
5. Tomb Raider 2	5. Command & Conquer	5. Granstream Saga	Monster Rancher
6. Tenchu	6. Tactics Ogre	6. Breath of Fire 3	Spice World
7. Oddworld: Abe's Oddysee	7. Vandal Hearts	7. Legacy of Kain	
8. Riven	8. Syndicate Wars	8. Azure Dreams	
9. Nightmare Creatures	9. UFO Enemy Unknown	9. Saga Frontier	
10. Discworld 2	10. Warhammer	10. Castlevania	
11. Discworld 1	11. Premier Manager '98	11. Alundra	
12. Broken Sword 2	12. Panzer General	12. Persona	
13. Broken Sword 1	13. Transport Tycoon	13. Beyond the Beyond	
14. Overblood	14. X-COM: TFTD	14. King's Field 2	
15. Fade to Black	15. Sim City 2000		

LOGICZNE

1. Puzzle Fighter 2T
2. Bust a Move 2
3. Kula World
4. Tetris Plus
5. 3D Lemmings
6. Lost Vikings 2
7. Kurushi

Powyższe kolumny, jak zauważyliście, są odpowiednio posortowane najlepsze gry w swoim gatunku. Podkreśleniem zaznaczamy tytuły, których recenzje znajdują się w bieżącym numerze. Lista owa będzie ulegała non stop modyfikacjom. I to z grubsza wszystko na ten temat. Aha, listę ową układają [illegible] według własnego uznania, w ciężkich bojach, gdyż zdania są podzielone, zresztą jak na wszystkie tematy. W kwestiach spornych idą w ruch argumenty pokroju noża, kastetów i tym podobnych. HEY jest najsilniejszy, więc ma zdanie decydujące.

Nagrody nie podrzucam

Artigo Angeli [illegible]

Patryk [illegible]

Tomasz [illegible]

Nagrody [illegible]

LISTA PRZEBOJÓW CZYTELNIKÓW WRZESIEŃ '98

1) GRAN TURISMO
2) RESIDENT EVIL 2
3) VIGILANTE 8
4) FINAL FANTASY VII
5) FIFA '98
6) FORSAKEN
7) GRAND THEFT AUTO
8) DUKE NUKEM
9) C&C: RED ALERT
10) GEX: ETG

JAK GŁOSOWAĆ ?!

Star

Ulubiony gatunek: RPG

Kończy się już lato, kończą się wakacje [illegible], ale ja na szczęście szpam, bo [illegible] studia i jestem bezrobotny! Niestety, ma to też swoje ciemne strony. Praca by się przydała, ponieważ nie samym chlebem żyje człowiek, kasa na grerce się kurczy i jeśli nie napiszę jakiegoś bestsellera lub superkartofla w stylu „Final Fantasy XVII — opis gry przed jej powstaniem", to chyba przerzucę się na warcaby. Na szczęście udało mi się zdobyć kilka najnowszych RPG, nadrobiłem również zaległości w innych pozycjach (MONSTER RANCHER i FF TACTICS rule!) tak więc jeszcze żyję i udzielam się literacko. Z innych gatunków szczególnie uwagę mą przykuł najnowszy ISS PRO — choćaż nie lubię piłek nożnych, zachwyciłem się jego realizmem i postanowiłem oddać na niego głos.

Gran Stream Saga, Azure Dreams, ISS '98

Loki

Ulubiony gatunek: sportowe

Było to latem, chyba '98 roku. Pamiętam, że czekałem na to [illegible] niecierpliwością. Przez cały bowiem rok cały swój służbowy i prywatny czas poświęcałem na składanie „do kupy" PSX EXTREME. A więc moje drogie wnuki, kiedy ostatnia strona pojechała do drukarni, nic nie trzymało mnie na tym zakopconym Śląsku. A były wtedy modne Bieszczady. Ach, co to były za kanikuły — piesze wędrówki z Polańczyka do Soliny, skoki z zapory, chleb i pasztet. Ale co Wy możecie o tym wiedzieć. Wy, młode pokolenie. Co? Aaaa... Pytacie, w co się wtedy grało? Był to czas ISS PRO '98 i mAnena dŻurowicza, COLINA MCRAE, HEART OF DARKNESS i...

Koniec odwiedzin, pożegnajcie się z dziadkiem.

ISS Pro '98, Colin McRae, HOD

Kali

Ulubiony gatunek: bijatyki

Wakacje... Ach, dlaczego były ZNOWU takie krótkie?! Człowiek cały ciężko pracuje przez cały rok, uprzyjemniając sobie wolne chwile grą na konsoli tylko po to, by pojechać nad morze (Darłówek) i spokojnie wdychając jod... zagrywać się jak dzik na automatach w STREET FIGHTER ALPHA 2! No, oczywiście w wakacje robi się też inne rzeczy, np. chodzi na różne imprezy obficie zakrapiane na... tym... jak mu tam — „piwem bezalkoholowym". Później po takiej imprezie człowiek „wraca rano" do domu i odpala N2O - i co? Cuda nieotwierane widzi! Osiem wymiarów! A wszystko się kręci, mieni kolorami i z ekranu wychodzi!!! A tak w ogóle — podłączenie się do Internetu (kali_psx@friko8.onet.pl) całkowicie oderwało mnie od świeżego powietrza i gdyby nie płeć piękna, to bym z domu chyba w ogóle nie wychodził.

N_2O, HOD, Colin McRae

SKALA OCEN

Gorszej być nie może. Dno!

Badziewie jakich mało. Gra dyskwalifikująca!

Strata czasu. Zapomnij o tym tytule.

Można zagrać godzinkę, ale nie ponoszę odpowiedzialności.

Gra średnia. Można pograć.

Niezła, całkiem niezła, ale mogło być lepiej.

Dobra gra. Wydaszy rachunek za prąd.

Fajowa! Żywcem zdzierająca...

Ekstra! Wagary przez miesiąc!

Rewelka! Nie wiemy, czy wyjdzie następny numer PSX EXTREME — wszyscy grają.

NASZ MISTRZ

Wzrost: 274 cm

Pasje: zbieranie czasopism i pływanie

No... Penthouse, Wamp

Nie inaczej moi drodzy. Czasem na PSX-a trafiają się gry straszliwie zakręcone, odjechane maksymalnie, stanowiące graczowi wodę z mózgu zrobić, co by już na zawsze padł w łapach dzierżył płytki z konsol długo nie wyjmował. Przyjęło się tedy w światku recenzentów oraz Graczomanów określać takie pozycje, jeśli tylko owo wykręcenie zbytnio nie koliduje z możliwościami percepcji grającego, mianem do bólu rajcowych grywalnych mieszanek, tudzież za dupistych, albo tak jakoś. Jednak to, co programiści z GREMLIN tworząc N2O, wyczynili trudno normalnie nazwać. I nie chodzi tutaj bynajmniej o pomysł, bo ten akurat jest nadzwyczaj prosty, ale sposób jego realizacji, wcielenia w życie.

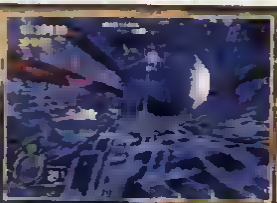
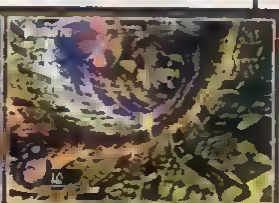
Założenia są niemal banalne. Jest tunel kontinuum czasoprzestrzennego, jest w nim maluśki stateczek, no i są hordy wrogiego bezrzewia do unicestwienia. Ach! Jest jeszcze zasada, że dopóki wszystkiego w drobny mak nie rozniesiemy, nie wymordujemy kilku ton żyjątek, to tunel ów się nie skończy i będziemy w nim tkwić chcąby do usranej śmierci (po to nie nazwano go zwykłą kanalizacyjną rurą, tylko tunelem kontinuum czasu-postam). Stateczek wesoło sobie pomyka z narzuconą prędkością, wewnątrz wspomnianej rury-e my możemy obkręcać się w niej dookoła, czasem skoczyć lub zahamować. Latamy więc tak nie widząc końca tego ścieku i wesoło traktujemy ogniem napotkane istotki. Nic w tym zapewne nie byłoby nadzwyczajnego, do pół-debilizmu oraz światłowstrętu nie doprowadziłby nikogo taki stan rzeczy, gdyby opisywy audio-wizualnej programiści nie tworzyli, no, powiedzmy, w stanie neurotycznych maniaków, z lekka sobie czasem czyniąc chem- , pomagając.

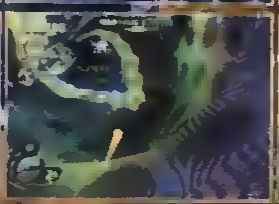
Za zarejestrowaną light-sourcing, to mało powiedziana, że animacja pomyka z częstotliwością 60 klatek na sekundę w wersji NTSC (1 rama! 1 rama! 1 rama!), również nie wystarczy, a iż przy tym tekstury wyświetlane są w podwyższonej rozdzielczości, ładnie przylegają do najróżniastszych powierzchni, to i tak zaledwie czubek lodowej góry. Grafika tak jest wykręcona, że układ jelit zwykły się chować, a o designerach sądzić można jedynie, iż są ostrymi szaibusami, używającymi innych części mózgu, niż reszta populacji. Efekty świetlne w pełnej krasie uderzają w nasze gałki z olbrzymim impetem, białka oczne ścinając na amen. Lens flary, rozbłyski przy wybuchach, smugi za wystrzałami, fale uderzeniowe stanowią tu zaledwie preludium do prawdziwej orgii świateł. Migocące powierzchnie promienie lasera świrującego na wszystkie strony, olbrzymie ściany ognia, mieniące się wszystkimi barwami tęczy gigantyczne poświaty przeróżne bronie specjalne, dające cudowne odblaski i załamania światła doprowadzają Gracza do stanu całkowitego wrzenia, obłędnego mamrotania, czyli ogólnie mówiąc - do niezdrowego wzwodu uwielbienia. Żadna techno party się nie umywa.

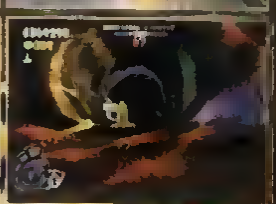
Wrażenia pełnego odjazdu, stanu głębokiego oderwania, potęgują jeszcze najcudowniejsze sztuczki z morphingiem tekstur zresztą bardzo ładnie i starannie dobranych. Gdy tylko naciśniemy pauzę, ekran cały zacznie falować, dając złudzenie jakichś podejrzanych psychotropowych halucynacji. W Menu zaś za podkład służą cały czas przesuwające się w stronę Gracza, lekko się przy tym rozmywające, fraktale. Nie dość tego jeszcze, gdy zmienimy jakąś opcję, zaczynają się one przekręcać, dezorientując kompletnie. To co dzieje się jednak w samych etapach, zakrawa już naprawdę na miano halucynogennego. Powierzchnia po których posuwamy zaczynają dziwnie się wyginać, morphować, emanując przy tym wszystkimi możliwymi jak najjaskrawszymi, barwami. W bonusowych levelach zaś, gdzie pomykamy w swoistej rynnie pół-rurze, horyzont dziwnie faluje, co chwilę zniekształcając nam tor lotu. Jednym słowem futurystyczna, niesamowicie psychodeliczna jazda. Świetny, ostry klimat.

Silnego kopa, niesamowite uderzenie po klacie, dają jednak cały ten obraz podczas ruchu, gdy wszystko dzieje się iba roztrzaskanie, a my gwałtownie zmieniamy kierunek skrętu naszego statku. Wiecie wiedzieć, że przy każdorazowej rotacji ekran przekręca się wraz z naszym pojazdem obiektywu. Efekt dostajemy. Wystarczy bowiem jeden kierunek dłużej przytrzymać, a już cała rozgrywka zaczyna przypominać szalejące tornado od wewnątrz, zupełnie jak w filmie „Twister", tyle że tu trzeba jeszcze pomyśleć o pomoszczym się w środku pospólstwie. Z etapu na etap tempo akcji rośnie, liczba wrogów dwoi się i troi, dając Graczowi możliwość nieopisanej rozpierduchy czynić. Jeśli przy tym wszystkim grywa jeszcze z widokiem FPP, bo jest taka dogodna możliwość, to już zupełny obłęd powstaje, a siedząca obok z pólitowaniem zaczyna stukać się w czoło. Jatka bowiem narasta przeogromnie, stając się w końcu jednym wielkim wybuchem, więc tylko stopniowo zgłębiając rozgrywkę jesteśmy w stanie załapać co nie ekranie w dalszych levelach, się dzieje. Inaczej bowiem będzie to dla nas tylko chaos i niemożliwa do opanowania zawierucha. A tego chyba, szczególnie od tak rajcownej pozycji, byśmy nie chcieli.

TEMPEST X rządził dawniej na Jaguarze, konsolce dziś już pewnie przez wielu zapomnianej, a kiedyś naprawdę ciekawej. Strzelanina była prosta i grafcznie i ideowo, lecz jak diabli wciągała nie >cd





Pataliany, które wchodzą nam pod nóż to sprawa dość kontrowersyjna, bowiem nieco negatywnych opinii na ich temat zasłyszałem. Niektórym nie pasuje że są to wszelkiego rodzaju insekty, jakich i w kanalizacji miejskiej i na polnej łączce mamy. Chcieliby pewnie sto siódmy raz zobaczyć jakichś kosmitów albo inna oklepane już potwory. Cóż... kwestia gustu. Mnie jednak bezpośrednie poznawanie anatomii różnych robaczków, karaluszków, stonóżek czy innych obślizgłych gadziniczków całkiem przypadło do gustu, więc nie powiem bym był zawiedziony. Szczególnie, że ich poligonalna wykonanie nie budzi zastrzeżeń, a biedronka, przynajmniej dla mnie, to mistrzostwo świata. Jak żywa. Świetnie też prezentują się rzucające się w oczy, ale wesoło kąsające mróweczki, tudzież pobzykująca osy.

Za muzykę, przeogromny filar N2O odpowiedzialna jest grupa THE CRYSTAL METHOD i od razu mogę napisać, że absolutnie dorównali grafikom spisując się na medal. Doskonale dopieszczone techno, mocne uderzenia, czadowe instrumentalne kawałki wsparte naprawdę udanym wokalem cieszą uszy. Muzyka tworzy klimat, sprzyja totalnej destrukcji na ekranie, podbudowuje gracza i pcha go dalej. Jest super, twarde uderzenie, dobrze słuchu i warto ją sobie puścić na mocnej wieży, choćby dlatego, że jest zapisana w formie audio. Miszczy, nie pozwalając się od gry oderwać, a jeśli już z potrzeb fizjologicznych to uczynimy, to nawet przy laniu będzie ona nam towarzyszyła- na naszych uszach. Rozkręca się powoli i klimatycznie, ale jak już uderzy, to ho! Po prostu poezja.

Programiści z GREMLIN, co by być na czasie zadbali także o pewne dwie opcje, które coraz bardziej stają się powszechne. Pierwsza z nich to oczywiście system obsługi Dual Shocka co jak wiadomo zawsze ciut gwarantuje. Nie inaczej jest w przypadku N2O. Podczas gdy oczy nasze nadal wypływają z tej graficznej ekstazy, a uszy chwytają każdy dźwięk każdy beat wspaniałego techno, ręce też doznają błogich wibracji podczas przeróżnych kolizji, zaś wszystko to przelicza nasz mózg, słając sygnały, co byśmy w zachwyt wpadali i darli się ze szczęścia wniebogłosy. Drugą opcją jest natomiast możliwość popykania z kumplem, tyle że nie w deathmatchu, lecz podczas trybu kooperatywnego i tu zaczyna być ciekawie, bowiem w tego typu grach albo Split Screen, albo jeden ekran. Każdy ma jakieś zalety i pewne charakterystyczne wady. Grają na tym samym ekranie pole widzenia jest dla obu strzelających dobre, ale kamera sunie wtedy nie obraca (bo niby za którym stałoby?!), jest sprawna pozostaje więc statyczna, co trochę psuje komfort grania. Gdy na podzielonym monitorze mamy już dynamiczną, obracającą się ale wtedy z kolei widoczność wydaje się być niezadowalająca. Ot, taki kompromis. Dlatego zatem tryb Multiplayer traktuję jako miły dodatek i wolę pykać sam. Basta.

Kończąc, trzeba powiedzieć, że jak dotąd (pół) grudniach N2O mi się nie znudził, czego się wcześniej obawiałem i przeskadzanie tych samych etapów na wyższym poziomie trudności wciąż sprawia mi dużą przyjemność. Grę więc polecam nieśmiałe w pierwszej kolejności fanom strzelanin psychodelicznych klimatów i mocnego techno, bowiem taka pozycja to jak buraki zimą - i cała wieś się najo

MYSZAQ

TRZY GROSZE SZERYFA

Muzyka to naprawdę POWER! a na określenie grafiki mogę użyć tylko jeden termin - zajebista! Grywalność trochę się zatrzaśla, szczególnie za całość jest mało czytelna. Bardzo masakrat. często się zdarza, że z tego powodu ginemy jak muchy. Mimo zadowolenia Gracze mogą się machnąć. Całość skomponowana stylowo, się dostylizuje, więc mamy 100% czystego szaleństwa. POWER i tyle.

Mr. Sebero

WERDYKT

	GRAFIKA	STRZELANINA
GRAFIKA	★★★★★★★★★	
OZWIĘK	★★★★★★★★★	
GRYWALNOŚĆ	10 8 6 4 2	GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- PSYCHODELICZNA GRAFIKA
- ŚWIETNE TECHNO
- DOJECHANY KLIMAT

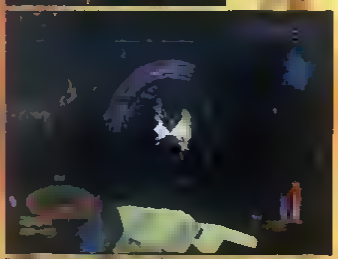
MINUSY

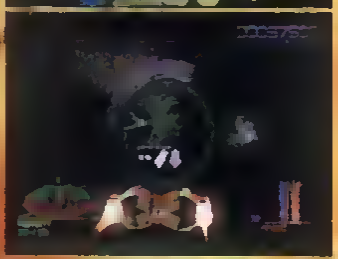
- CELUJE W ŚCIŚLE OKREŚLONE GUSTA

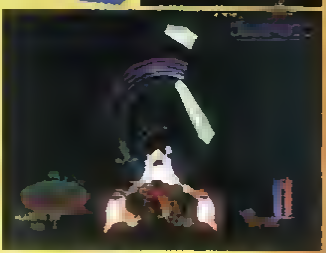
COLONY WARS W WERSJI ARCADE?

BLAST RADIUS

W BLAST RADIUS zasiadasz za sterami jednej z kilku jednostek, po czym wyruszasz w przestrzeń, aby skopać tyłki wrogich eskadr i flot, albo ochraniać swoich ziomków. Rozwalasz osłonki wrogich statków, po czym walisz z lasera tak, aby kolejność zobaczył podczas wybuchu zakończenie swojego jebita grubego. Jeśli go szlag nie trafi po pierwszej serii, to poprawiasz torpedami (???), a wtedy już jest dead. Jak nie trafisz, to częstujesz delikwenta z broni specjalnej, tudzież czegoś co masz pod łapą a przy okazji nadewno upgrade owalać (za pomyślnie wykonane misje dostajesz kasę, z której za kasę „dopakowujesz" broń). Łypiesz szybko na radar, po czym nie zwracając na nic robisz „beke", zwiększasz cięg i garbujesz skórę kolejnym frajerom. Ot, cała filozofia rozgrywki w BLAST RADIUS tak wygląda – 100% arcade. Nie znajdziesz tu głębszego sensu, żadnych ciekawych misji – napierdzielanie, napierdzielanie i jeszcze raz napierdzielanie. Takie gry potrafią doprowadzić do punktu kulminacyjnego postępującej degradacji mięśnia sercowego. IQ wrogów nie ma się zbyt dobrze, ich zasób inteligencji pozwala Ci na łatwą eksterminację - nie sprawia większych problemów. Problemem natomiast może być ich miażdżąca przewaga liczebna i „pluja laserowe. Każdej misji przyświeca jakiś cel, ale to akurat mało ważny aspekt w BR – rozwalaj wszystko, co znajduje się w zasięgu Twoich dział.







Co do misji, to jest ich całkiem sporo, ale jedna jest nudniejsza od drugiej. Moje pierwsze wrażenia po zetknięciu się z BLAST RADIUS były niezbyt pozytywne – po godzince – gdy zczaiłem dokładne sterowanie – nieco bardziej wciągnęła mnie ta gra, ale po kilku dniach już nie mogłem na nią patrzeć. Rajcowność BLAST RADIUS jest znikoma występuje w słodkich śladowych. Choć wygląda względnie dobrze to nic poza tym i nie pomaga nawet tryb 2 Players – przy pomocy kabla LINK można strzelić sobie mały Death match, w przestrzeni panuje przerażająca pustka, nie ma żadnych przeszkadzajek – tylko Ty i żywy przeciwnik.

Grafika jest bardzo podobna, jak w COLNY WARS. Wszelkie obiekty są wzorowane na tych z CW. Szczególnie ładnie prezentują się efekty wybuchów, których w BLAST RADIUS nie brakuje. Znacząco poprawiono engine programu. No może przesadziłem, ale w COLONY WARS rozłazały się diabelnie tekstury na większych obiektach, co można było wyraźnie zauważyć podczas zbliżenia się do jakiegoś bydlaka – w BR tego nie ma. Muszę także wspomnieć o tym, że dane ładują się bardzo szybko. A co z efektami audio? Trzeba przyznać, że muzyka w BLAST RADIUS mnie bardzo zaskoczyła. O ile w głównym Menu przygrywa całkiem znośne, nawet miłe dla ucha techno, tak w trakcie gry uderzenia są nie do zniesienia, albo ja mam tak cienkie ucho, albo któryś z muzyków zapodał sobie za dużo speedu. Ja rozumiem, że teraz techno rządzi, sam uwielbiam ten rodzaj muzyki ponad stan, ale nieco przegięto w tym przypadku. A motyw z muzyką metalową, gdzie szarpidruty trzaskają ciężkie riffy, to już małe nieporozumienko (Darth Vader chyba się mnie w grobie!!). Równie mało ciekawe są odgłosy towarzyszące rozgrywce, szczególnie odgłos strzału laserowego, które posiadasz w podstawowym uzbrojeniu, wydaje się rytujący. Ogólnie rzecz biorąc, oprawa audio-wizualna gry BLAST RADIUS oscyluje w średnich klimatach.

TRZY GROSZE SZERYFA

Wr[illegible] gra miała reklamować serię COLONY WARS, tylko że coś programiści tam nie wyszło. Jedyne grafika zasługuje na pozytywne noty, bo pozostałe składowe programu są marne. Muzyka w ogóle na poziomie dla tego typu gry a grywalność gdzieś zniknęła. Ciężko się strzela, ciężko uchwycić cel, do strzelania wkur[illegible] BR[illegible] stare dobre czasy firmy PSYGNOSIS chyba minęły.

Alu

★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

PODOBIEŃSTWA DO COLONY WARS

Niemalże identyczny klimat, podobny sposób walki a nawet efekty graficzne towarzyszące rozbijaniu osłonek wrogich statków. Grafika mało co zmieniona, no i miejsce akcji – przestrzeń kosmiczna, w której jedynym odniesieniem pozycji grającego jest kosmiczny pył. Nie każdy lubi takie klimaty, na szczęście ja tak.

WERDYKT

GRAFIKA:	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★
GRYWALNOŚĆ:	★★

▲ FAJNE WYBUCHY
▼ NUDA
▼ REPLIKA ARCADOWA
▼ BEZNADZIEJNY DEATHMATCH

5

Jeśli bardzo, ale to bardzo podobała Ci się gra COLONY WARS, a jej drugiej części wprost nie możesz się już doczekać, to szczerze Ci tę grę polecam wypożyczyć na weekend, bo przez 3 dni nie zdążysz się na nią zawieść. No i pamiętaj o tekście z BLAST RADIUS jest gra arcade do bólu czego w COLONY WARS nie można było tak łatwo ustalić. Przeciętnemu Graczowi gra BLAST RADIUS nie może za dużo zaoferować, brakuje tu dynamiki i rajcowności, a jej krótkowieczność przesądza o moim werdykcie. Pluj na mnie – w ogóle się tym nie przejmuję. Jeszcze nie jestem po dwóch fakultetach i nie mam tytułu dra nauk humanistycznych, ale „dobrą" grę od „złej" potrafię odróżnić. Ta jest słabna.

HIV

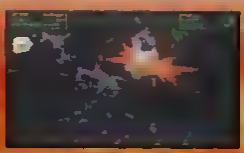
VIPER

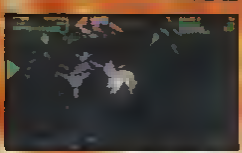
ŻMIJA CZY TYLKO ZWYKŁY PADALEC?

A właśnie. Kolejna pozycja, powodująca stały mordobicie dłoni z padem, czy może gra zasysająca gorzej niż świeżo przetkana muszla? Ale głosy pewnie i tak będą podzielone jak zresztą na wszystkie tematy, a HIV jest największy, więc on ma zdania decydują. Tfu! Znaczy się chciałem powiedzieć, iż zależy to od punktu widzenia grającego, tyle za od tego urlopu, zbyt długiego zbijania bąków, wszystko mi się pomieszało. Ech!

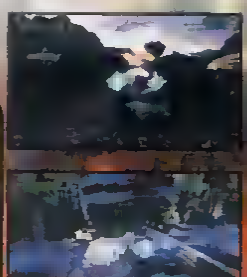
VIPER zabiera nas w samo sedno postapokaliptycznego konfliktu, gdzie „zabijać" znaczy „żyć". Jak nie Ty ich, to oni Ciebie przełożą przez kolano, jeśli wiesz co mam na myśli. Generalnie więc latasz sobie futurystycznym helikopterkiem i rozpierdzielwkujesz, tzn. robisz rozpierdzielwkę w każdym z wymagających tego krajobrazów. Przeciwnicy beztrosko wpychają się pod Twój laser, wlatują Ci na linię ognia, a Ty ich tylko ładnie przysmażasz w takt wybuchów i tryskających fontann ognia. Co jakiś czas spotkasz złego-brzydkiego-Pana-jakiegoś (np. Pana Ścierę), który to ogólnie mówiąc nosi miano bossa i wymaga silniejszego, a także długotrwałego, kopa w zad. No i na tym koniec, znaczy się Next Stage.

Pierwsze wrażenie po odpaleniu gry, to jakby G-POLICE ze zredukowaną swobodą ruchów. Helikopter widzimy z tyłu, latamy w różnorakich kanionach lub tunelach (jesteśmy nimi ograniczeni), nie możemy zawrócić, a prędkość jest nam niemal z sadystyczną przyjemnością narzucana przez konsolę. Ani zwolnić, ani też dać po garach. Nie zlepiesz dodatkowej energii. Twoja strata. Miniesz jakiś bonus - popraw refleks. Twardy musisz być, nie miękki. Przy takim założeniu VIPER staje się totalną arcade'ową, zręcznościówką do kwadratu, tylko ze zamiast widoku z góry mamy TPP, no i grafikę w pełnym 3D. Nawet porozwieszane statki kosmicznych bandziorów wystrzelą tak samo, charakterystyczną „falą", jeden tuż za drugim, jak w starych arcade'owych strzelankach typu RAIDEN. Zresztą i tu mamy rządki bonusów do zbierania, takie kolorowe kryształki nabijające punkty. Samo założenie gry, jak zatem widzisz może bardzo przypaść Ci do gustu, albo też wkurzyć maksymalnie, gorzej niż skrzat nocny, który o północy narobi Ci do mleka - wszystko zależy bowiem od preferencji.





Wizualna strona zawsze ciekawi, więc nie zamierzam dłużej trzymać Cię Szanowny Czytelniku, w napięciu. Nie ma zbytnio dużych powodów, aby skakać pod sufit, ale też lamentować nie trzeba. Na pewno oko cieszą rozliczne, bardzo efektowne wykonane eksplozje. Ekran aż migocze od rozbłysków wystrzeliwanych pocisków (wcale nie czuję za rymnięć), świetnie prezentują się płomienie buchające z przerwanych rur ciepłowniczych, piękne smugi daje wystrzeliwana rakieta, a olbrzymie eksplozje przypominają fajerwerki, tworząc kulę ognia, która za sekundę rozpada się już na małe kawałeczki. Nie powiem też, żeby serca mego nie radowały płonące auta (cywil) (zastanów się dlaczego płonęły?). Wzrok zatrzymać można również na ruchomych obiektach, których to konsola podczas rozgrywki liczy sporą ilość. Statki powietrzne i UFO są cool, a wielkie kroczące mechy aż wałą po klacie. Bossowie również wypadają efektownie, choć nie wszyscy, ale jak Ci taki jeden-Pan-jakiś przyjdzie po tobie, to dopiero [illegible] mokrym zostawi. [illegible] helikopter [illegible] polecisz zgłosić [illegible]ne. Ze gra intensywnie pozdrawia Duke Shocka [illegible] staje się już [illegible] Paczę [illegible] mocno słabą są teksturki wykonane w mikroskopijnej rozdzielczości, która chyba jakąś perwersyjną przyjemność odnajduje w tamaniu [illegible]. Nie cieszy też denerwujący się horyzont, szczególnie że prędkość przesuwu ekranu jest stała a tor lotu z góry ustalony (czasem tylko pojawiają się rozdroża, co by sobie wtedy nowy kierunek wybrać).



W grę jednak, przynajmniej mnie, przyciągało się przyjemnie choć nie powiem, żeby to była jakaś rewelacja, bo bym się z prawdą rozminął. Ot, chwilowe, przyjemna i niewymagająca wyżywa. Jatka maksymalna, rozpierducha z małym poszanowaniem realiów wraz z klimatyczną, wojenną muzyczką całkiem mi się podobały, ale czy Ty zaakceptujesz ze mną zbyt głowkować, ani też za mocno planować tu nie trzeba? Jeśli tak, to VIPER będzie dla Ciebie pozycją odpręzającą i rajcowną. A jeśli nie, to cóż... są przecież jeszcze szachy czy bierki. Odpowiadając jednak na zadane w tytule pytanie mówię: Ani jedno, ani drugie. Umówmy się, za będzie to taki zaskoniec. Chwytacie klimat, mam na dzieję.

MYSZAQ

TRZY GROSZE SZERYFA

Odważne przeniesienie gry w stylu „leć w prawo i strzelaj," w trzeci wymiar. Całkiem szwankuje strona wizualna, grafika też nie wywala na kolana, ale za to muzyka pasuje do klimatu i nawet przyjemnie się słucha. Podsumowując całkiem dobry tytuł, przy którym można spędzić kilka godzin, lecz z niedopracowanym sterowaniem i grafiką.

Ale

WERDYKT

OCEAN	STRZELANINA
GRAFIKA:	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	10 8 6 4 2

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

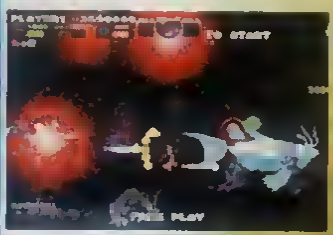
PLUSY	MINUSY
▲ JATKA TOTALNA	▼ BRAK SWOBODY
▲ DUŻE OBIEKTY	▼ PIKSELE
▲ PODBUDOWUJĄCY MUZYK	▼ NIEZBYT DŁUGOWIECZNA

WPO:

G-DARIUS

POZYCJA DLA DWÓCH GRACZY

G-DARIUS jest nową wersją arcade'owej strzelaniny DARIUS. Podczas gry ekran przesuwa się wytyczoną ścieżkę, my walczymy tylko we dwóch wymiarach, jedynie w scenerii pojawiają się trójwymiarowe obiekty. Spośród kilku trybów rozgrywki szczególnie Vs Boss jest ciekawy, gdyż element walki z bossami jest tutaj wyjątkowo rozbudowany. Bossowie są wyjątkowo ogromni i rozbudowani a walka z nimi jest bardzo interesująca. Nieczęsto spotykaną innowacją w tego typu grach jest wybór ścieżki przebiegu akcji. Po przejściu któregoś z poziomów możemy wybrać dowolnie jeden z dwóch następnych etapów. Grafika jest tutaj dosyć ładna, utrzymana w jaskrawych kolorach, dzięki czemu tła choć wykonane w niskiej rozdzielczości, całkiem przyzwoicie wyglądają. Do przejścia jest w sumie ok. 30 etapów. Nie ma co, całkiem groźnie to wszystko wygląda, a i rozpierdziucha jest nielicha. Szczególnie efektownie prezentują się wybuchy. Bronie są bardzo ciekawe i zróżnicowane, często wspomagane cudownymi efektami świetlnymi. Ich różnorodność nie jest jednak aż tak duża, jak w przypadku EINHANDERA. Oprócz tego możemy „przyłączać" sobie do „ogona" obce statki, które od tej pory będą wspomagać nas swoim ogniem. Od strony muzycznej gra nie wybija się niczym ponad przeciętność - brakuje mi tutaj jakiegoś ostrego, budującego motywu podczas walki. G-DARIUS bardzo ładnie wykorzystuje granie z Dual Shock. Gałki analogowe są jednak wyłączone. Grywalność jest bardzo wysoka. Tę grę oceniłbym jeszcze wyżej gdyby nie fakt, że w tym samym czasie pojawił się jeszcze lepszy THUNDERFORCE V, który odciągnął mnie od G-DARIUSA. Polecam ją z czystym sumieniem fanom tego gatunku tym bardziej, że jako jedyna z opisywanych pozwala na grę dwóch osób jednocześnie.



R-TYPE DELTA

ZAPOWIEDŹ

Na krążku z japońską wersją gry R-TYPES gdzie mamy możliwość zagrania w stare hity R-TYPE 1 i 2 znajduje się filmik zapowiadający kolejny, rewelacyjny arcade'owy przebój R-TYPE DELTA. Gra ta zapowiada się iście imponująco. O ile klimat R-TYPE zostanie utrzymany to cała grafika ulegnie diametralnej zmianie. Wszyscy wrogowie i otoczenie zbudowane będą teraz z polygonów. Widać ogrom pracy włożonej w ten tytuł. Wspaniałe miasta podwodne scenery a to wszystko w otoczeniu niesamowitych wybuchów i efektów świetlnych. Nie wiadomo jeszcze, czy ten tytuł nie straci na tym nic ze swej grywalności ale wydaje mi się, że twórcy nie spartolą roboty i już niedługo otrzymamy kolejną wspaniałą strzelaninę.

INFO	
DATA	KWIECIEŃ 98 (JAP)
PRODUCENT	IREM
GATUNEK	STRZELANINA

NOWE STRZ

Czy tego chcemy, czy nie - trzeci wymiar na stałe już zagościł w świecie gier, i nic tego nie zmieni. Czasami jednak naprawdę ciężko przenieść tak ogromną dawkę grywalności, jaką mogły dać nam tylko proste 'strzelaniny salonowe', w trzeci wymiar. Nieskomplikowana sterowanie kilka rodzajów broni i ładna scenera – to wystarczyło aby się dobrze bawić. Dziś to już nie wystarcza i twórcy gier muszą sięgać dalej aby końcowy efekt był jak najlepszy. Muszę jednak przyznać, że te konwersje potrafią być czasem bardzo udana czego dowodem mogą być trzy opisywane poniżej potycje, które mogą sta-

EINHANDER

WSPANIAŁA GRAFIKA I KLIMAT

O tej grze wspomniałem już jakiś czas temu w swoim przeglądzie strzelanin (lonowych IPSX EXTREME #8). Teraz jednak gra ta ukazała się w Stanach Zjednoczonych, a już niedługo dostępna będzie także w Europie. EINHANDER jest grą zapadającą głęboko w świadomość. Najbardziej w łepetynie utkwiła mi przepiękna grafika, płynna animacja i setki wrogów przewijających się przez ekran. Muszę przyznać, że całość prezentuje się niezwykle dynamicznie i imponująco, co jest mocno podkreślane przez dobrą muzykę techno. Cały program został wykonany z rozmachem - trójwymiarowe scenerie potrafię spowodować rozdziewanie bu-

THUNDERFORCE V

DUŻA RÓŻNORODNOŚĆ BRONI I NIESAMOWICIE WYKONANI BOSSOWIE

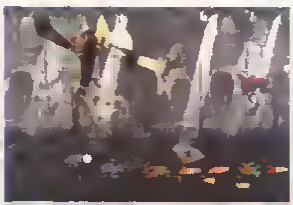
Osobiście nie widziałem poprzednich edycji tej gry, ale widać, że jej twórcy mają już duże doświadczanie w robieniu dobrych, arcade'owych shootarów, gdyż gra ta jest iście diabelska. Całkowicie się dla niej zatraciłem i odleciałem daleko na kilka dobrych godzin. Wrogowie wyglądają jeszcze bardziej imponująco od tych z EINHANDERA, a to chyba o czymś świadczy. Niestety, grafika i tła zrobione są w standardowej, niskiej rozdzielczości, jednak kolorystyka gry jest dobrana właściwie. A dodaniu zaawansowanej technologii tworzenia wspaniałych efektów świetlnych otrzymamy pełny obraz tego tytułu. Momentami szczególnie podczas walk z bossami, zadyma świetlna na ekranie jest tak ogromna, że trudno się połapać w którą stronę mamy w danym momencie lecieć. Jednak ogólnie rzecz biorąc, gra nie jest aż tak dobrze dopracowana graficznie, jak choćby opisywany jako pierwszy EINHANDER. Mamy tutaj dostęp do kilku rodzajów broni, które możemy zmieniać podczas gry, co jednak może na początku przysporzać trochę kłopotów. Przez to jednak gra staje się jeszcze bardziej urozmaicona. Muzyka jest naprawdę wspaniale się komponuje w akcji, dzięki czemu akcja nabiera na szybkości. THUNDERFORCE V ma dosyć rozbudowane Menu opcji, możemy tam nawet oglądać wspaniałą galerię obrazków. Jeśli chodzi o tej grze, to V obsługuje joypad Dual Shock, jest tutaj jak na grę pseudo 3D, możliwość analogowego sterowania w grze. Możecie mu jednak uwierzyć, że grało się dużo przyjemniej, jeśli wykorzystuje się raz zapewniam, że V to potężne [illegible] salonowych. Jeśli tytuł jeszcze [illegible]

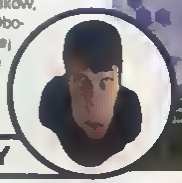
PODSUMOWANIE

ELANINY 3D

nowić bardzo dobry przykład dla przyszłych produktów tego typu.

O fabułach tych gier nie ma się co zbytnio rozpisywać, gdyż wszystkie sprowadzają się do jednego – przetrwać i zniszczyć wroga. Teraz wystarczy już tylko szybko naciskać przycisk „Fire", zbierać nowe bronie i unikać wrogich pocisków, aby wygrać i uratować świat od zagłady. Obowiązuje tutaj także jedna reguła: im dalej dochodzisz, tym Twoi wrogowie stają się trudniejsi do pokonania i potrzebujesz coraz cięższego arsenału do ich zniszczenia.

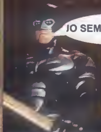




NORBY

chy i kompletny omam. Teoretycznie poruszamy się w świecie trójwymiarowym, jednak w rzeczywistości sterowania odbywa się w dwóch wymiarach – sprytnie ten szkopuł zatuszowano. Każdy ze stateczków może zabrać jednocześnie na pokład 2 rodzaje broni. Jeśli dodać do tego możliwość obracania jedną z gwer przy pomocy ruchomej głowicy, dzięki czemu można walić do tyłu z grubej rury, to wszystko zaczyna się uśmiechać. Karabin maszynowy robiący duże dziury w życiorysie, wy[illegible] itd. potrafią zrobić niezłą siekę. Podobną siekę, tyle że z mózgu, robią wspaniałe efekty świetlne, których tu nie brakuje. A już tem wszystkiego są bossowie – czysta kal. Potworne monstra próbują Cię dorwać za wszelką cenę, nie przebierając zbytnio w środkach. Wyznają oni dewizę „Im większa gwera ew. mocniejszy laser lub miotacz, tym lepiej". Ostatni boss to już czysty „kosmos" – i to w dosłownym tego słowa znaczeniu! Nie ma się co dziwić – efekty i zadyma w EINHANDERZE rządzą! Gdyby tylko EINHANDER posiadał możliwość przycupania w dwoje, to by było [illegible] EINHANDER jest [illegible] sobie porad[illegible] my wręcz łatwie zachęcają do [illegible]

BATMAN & ROBIN



TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Sciera

WERDYKT

PROBE	PRZYGODOWA
GRAFIKA	★★★★★
DZWIĘK:	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

PLUSY	MINUSY
MUZYKA	STEROWANIE
CYCATA BATGIRL	SYSTEM KAMER
	PIKSELOZA

4

Pila

tommi mäkinen rally

Z materiałów prasowych wynikało, że nadchodząca gra pt. TOMMI MAKINEN RALLY będzie nieźle wymiatać. Podwyższona rozdzielczość, wspaniały model jazdy itd. - oto miały być najsilniejsze atuty tego tytułu. Jak jednak wiem z doświadczenia, te mocno reklamowane pozycje często okazują się być chałami.

Zasiadłem za konsolą i wrzuciłem płytkę. Powitała mnie zarąbista, łatwo wpadająca w ucho muzyka, która napawała optymizmem. Główne menu prezentowało się całkiem przyzwoicie. Mnogość opcji także zaspokoiła moje potrzeby: Arcade, Championship, Time Trial, 2 Player, Challenge Tommi i 3D Track Editor. Oprócz tych standardowych trzech pierwszych, zwróciłem uwagę na dwie ostatnie opcje. Ale o tym później.

Zasiadając za kółkiem jednego z potworów (Mitsubishi, Ford, Toyota, Skoda, Volkswagen, Nissan, Proton, Renault) musisz pokonywać, jak to w każdym wyścigu bywa, niezliczoną ilość zakrętów, prostych, zmagać się ze zmiennymi warunkami atmosferycznymi o różnych porach dnia. Zanim przejdę do dalszej części recenzji, donoszę o tym, co mnie w grze boli najbardziej – model jazdy. Developerzy chwalili się, że pod czujnym okiem samego Mistrza stworzą model jazdy, który zmiecie z powierzchni ziemi nawet ten, który wszystkim fanatykom wyścigów znany jest z GRAN TURISMO. Tymczasem otrzymałem po tym wszystkim sztywną kłę, która nie zasługuje nawet na pogardliwe splunięcie. Samochody pływają po drodze, koziołkują (na, wracają się jak beki), co ani trochę nie pozwala na wskoczenie w buty rajdowego kierowcy. Poślizgi są mało atrakcyjne, pokonywanie zakrętów beznadziejne, a kolizje z przeciwnikami i elementami otoczenia wręcz beznadziejne. Po co było tyle zamieszania? Sztuczny tłok to podstawa... W mniemaniu producentów i dystrybutorów.

Każdy samochód opisany jest kilkoma parametrami, z góry, a podobno też z 1 można ustawiać parametry zawieszenia, opony i sterowność. To mały plus.

Skoro już mowa o plusach, to muszę napisać, że TOMMI MAKINEN RALLY oferuje wiele tras do pokonania – ok. 60. Zmagać przyjdzie się w różnych krajach, m.in. w Brazylii, USA, Kanadzie, Chinach, Włoszech, Australii, Walii, a nawet na Alasce. W każdym z krajów czekają na gracza 4 trasy, z tym że są one do siebie bardzo podobne. Tryb Challenge Tommi to nic innego, jak walka solowa z Mistrzem, który kiepską angielszczyzną z dziwnym akcentem upierdliwie podsumowuje Twoje zmagania, np. tekst w stylu „You re not going fast enough" jest na porządku dziennym, a i bardziej dosadne się zdarzą. Z kolei dzięki opcji 3D Track Editor możesz sam stworzyć trasę, jaką tylko pragniesz. Wg zapowiedzi, na jednym bloku Memory Card może się zmieścić 100 projektów, czego, przyznaję się bez bicia, nie miałem ochoty sprawdzić.

TRZY GROSZE SZERYFA

W tej grze zrobiono sterowanie [illegible] pojazdy się mogą wyginać, model jazdy. Samochód zachowuje się [illegible] niesterowalnie, daleko nad nim zapanować, szczególnie na węższych odcinkach trasy. Coś nie tak jest również z kolizjami, [illegible] przewidzieć gry pozostawia wiele do życzenia. Gra ukazała się w złym momencie. COLIN MCRAE ją zaklasował!

Mr. Bolero

★★★★★★☆☆☆☆

Grafika jest najmocniejszym atutem tego tytułu. Ładne tekstury (choć w niektórych miejscach [illegible]), dosyć dużo wyświetlanych polygonów (ale kiepsko wykonane obiekty samochodów), zadowalająca ilość szczegółów [illegible]. Niektóre trasy wyglądają ładnie, inne bardzo ładnie. Cóż jednak z tego, skoro gra jest sztywna jak końska rura! Muzyka jest O.K., a praca silnika została odwzorowana na całkiem przystępnym poziomie. Sterowanie przy użyciu analogowego pada jest o niebo wygodniejsze niż przy użyciu cyfrowego, [illegible] reakcje rozmieszczają, gdyż pad szaleje w momentach, gdy nie powinien tego czynić. Jeśli chodzi o engine, to nie można powiedzieć o nim zbyt dużo dobrego, bo [illegible] nie cieszy, a dorysowujące się otoczenie [illegible]. Podczas walki dwóch graczy na jednym ekranie (Split Screen) engine pada [illegible] jemną niespodziankę – reakcja na wychylenie analogowej gałki staje się cholernie opóźniona, a na dodatek widoczność jest równa wartości Pi, gdyby ją porównywać do 10.

Odradzam kupno tej gry, bo jest mało rajcowna, a dwa bambole nie chodzą drogą. Prędzej zobaczysz swoje ucho, niż poczujesz klimat. Nuda jest najsłabszą stroną, a tej w TMR nie zabrakło. Zdecydowanie lepszą pozycją tego miesiąca okazała się gra COLIN MCRAE RALLY. Zapraszam do przeczytania [illegible] recenzji. Wydanie TOMMI MAKINEN RALLY można porównać do bezsensu kopulacji modliszek.

HIV

Vs. Colin McRae

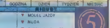
[illegible]

WERDYKT

EUROPRESS — WYŚCIGI

GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ GRAFIKA	▼ MODEL JAZDY
▲ EDYTOR TRAS	▼ NUDA
▲ ILOŚĆ TRAS	▼ SKOPANY 2 PLAYER

5

Dlaczego zniosłem jajko?

COLIN McRAE RALLY

O [illegible] nie trafiała na takie wyścigi, które by [illegible] dzieło, gdzieś w wymiar X. Gdy już dostałem dwa nowe [illegible] MCRAE RALLY i TOMMI [illegible] RALLY [illegible] A ten [illegible] jak [illegible] TOMMI MAKINEN [illegible] zapewne [illegible] co wiesz, [illegible] do [illegible] zaciupanu w [illegible] zapewnim [illegible] COLIN MCRAE RALLY [illegible] CA TOURING CAR CHAMPION [illegible] więc [illegible] fakt.

[illegible] niezwykle [illegible] Muzyka [illegible] dynamiczna [illegible] że to także [illegible] dla [illegible] głównym [illegible]

Championship Rally to seria wyścigów, w których pokonując dziesięć tras [illegible] na do przechodzenia [illegible] 48 [illegible] trasa [illegible] wymagająca, a zwycięzcy ne fakt, [illegible] mało które są do [illegible] podobne [illegible] naprawdę [illegible] dziedzi [illegible] przepa [illegible]

ściom w [illegible] bardzo nieprzyjazne, oblodzone Szwecja, słoneczne Grecja i kilka innych. Do wyboru masz 8 [illegible] Subaru [illegible] WRC [illegible] Toyota [illegible] WRC [illegible] (Bugatti!), a jeśli będziesz [illegible] dostaniesz. Zanim przystąpisz do [illegible] do szkoły jazdy (Rally School), gdzie pod czujnym okiem [illegible] uczysz się [illegible] podstawowych przeszkód, które nie raz spotkasz na trasie. Colin bacznie obserwuje Twoje poczynania, po czym [illegible] punkty zalicza poszczególne próby [illegible] (spoko [illegible] GRAN TURISMO [illegible] problemów można je łatwo [illegible] A jeśli lubisz [illegible] kumpli, to [illegible] z nimi grać [illegible] Screen, ale [illegible]

Zaskoczeniem [illegible] może się okazać fakt, [illegible] w CMR [illegible] Nie [illegible] żywych [illegible] których to po zakończeniu międzyczasu dowiadujesz się na której pozycji się uplasowałeś względem innych zawodników. Czy to źle? [illegible] nie. Nie jest to złe [illegible] przeżywacie [illegible] z przeciwnikiem [illegible] czasie, a jest [illegible] Gras [illegible] to [illegible] fakt, że jest to [illegible] wszystko jest [illegible] się nie obraził gdyby dołączono opcję Arcade, w której [illegible]

TERAZ PRZYGOT [illegible] SIĘ [illegible]

[illegible]

[illegible] JAZD [illegible] MCRAE RA [illegible]

Pita

Vs. Tommi Mäkinen

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Solera

ZNANY Z GRAN TURISMO! To [illegible] TOCA [illegible] jajo [illegible] wreszcie [illegible] Graczem [illegible] się na serii [illegible] do takiego stopnia, aby przyciągnąć do siebie potencjalnego miłośnika wyścigów. Nie wiem, czy każdy zdaje sobie z tego sprawę, ale samochody rajdowe w takich wyścigach wciąż jadą na granicy sterowności, czyli w nieprzyjętym dla przeciętnego kierowcy poślizgu. W [illegible] wyścig jest wielkim poślizgiem [illegible] w tej grze. Zapewne zawodowi kierowcy [illegible] Colina McRae odbiegają [illegible] od [illegible]ności Graczy (a [illegible] dojechać do mety na samej feldze, łamiąc po drodze nogę [illegible] jakiegoś głupiego [illegible]) toteż dużym problemem było stworzenie [illegible] modelu jazdy, aby był przystępny dla Gracza. A to miał być realny symulator! Colin McRae musiał zatem spędzić z programistami wiele swojego cennego czasu [illegible] odpowiednie osoby na pełnym [illegible] bym się na taką przyjemną [illegible] Pampersów nie [illegible] - przeciętni, [illegible] chleba! Rewelacja! Samochody pięknie pływają po drodze, bardzo wyraźnie czuć tu wpływ siły odśrodkowej, a jeśli już wpadniesz w konkretny poślizg, to nie zostaje Ci innego, jak szybkie odwalenie „zdrowaśki” przywalenie w drzewo (ludzież ogrodzenie) i delektowanie się działaniem [illegible] odzwierciedlonych praw fizyki, jednocześnie [illegible] wspaniałym wibracjami [illegible] Dual Shock [illegible] w „bokse” [illegible] Twojej [illegible] wpływ na model jazdy mają zmienne warunki atmosferyczne - podczas lejącego jak z cebra deszczu auto jest trudniejsze do opanowania, niż żona po przyznaniu się do zdrady.

[illegible] cóż, że po prostu zmody[illegible] TOCA TOURING CAR CHAM[illegible] Dzięki [illegible] ciężkich polygonów [illegible] samochodów przeciwników, developerzy [illegible] uwagi na szczegóły. Bardzo ładnie wyglądają obiekty samochodów, którymi przyjdzie Ci się poruszać. Podczas ich projektowania uwzględniono najmniejsze szczegóły - począwszy od [illegible] spojlerów i [illegible] przez pięknie migoczące światła [illegible] polygonów [illegible] mowy o [illegible] dorysowywaniu się. Za to otoczenie dorysowuje się jak najbardziej. Na szczęście w CMR należy się skupić przede wszystkim na trasie, nie ma zbyt dużo czasu na podziwianie widoków, toteż ten szkopuł można sobie podarować. Gdyby się jednak przyjrzeć dokładniej otoczeniu, to [illegible] dojść do wniosku, że developerzy włożyli [illegible] pracy. Dużo drzew, krzaków, [illegible] się przy samej trasie, [illegible] efekt [illegible] nawet stojące buldożery w kopalni odkrywkowej, to także miły efekt w trosce o Gracza. Ilość fps-ów całkiem znośna, czyli ok. 25/s. Ja jednak [illegible] zostaję przy opinii, że [illegible] CODEMA[illegible] STERS powinni [illegible] swoją [illegible] [illegible] prywatnym zdaniem - prędzej świnie będą latać niż CODEMSTERS [illegible] nas pięknym, szybkim engine[illegible]

[illegible] Za to ich hasło [illegible] ma się jak najbardziej [illegible]

Grafika w COLIN McRAE RALLY nie prezentuje się specjalnie. A wszystko za sprawą obłudnej niskiej rozdzielczości. Tekstury są średnio ładne. No i kolorów tu także nie za wiele. Za to cieszą takie szczegóły, jak błoto osiadające [illegible] i tłuczone lampy. A [illegible] przy [illegible] zauważysz wgniecenia w blachach [illegible] widokach różnych [illegible] jest widok z wnętrza [illegible], gdzie widoczna jest kierownica i operująca nią i skrzynią biegów ręce kierowcy - wczu[illegible] na maksa! Takiej posinięty już dawno nie uraczyłem!

Muzyka w CMR to zupełnie inna dziedzina, a to dlatego, w ogóle nie ma. Tak, nie pomyliłem się [illegible] podczas [illegible] menusach usłyszysz muzykę [illegible] efektami dźwiękowymi - [illegible] nie ma się [illegible] prawdopodobne, aby po[illegible] Colin słuchał „Love theme for Helina”. Jak już zdążyłem zauważyć, efekty dźwiękowe są rewelacyjne. Praca silnika zasługuje na 10. Toż to poezja! Efektu dopełnia charakterystyczny gwizd wydawany przez turbo, a gdy tylko zdejmiesz palec z klawisza gazu, tudzież puścisz gałkę analogową, [illegible] sobie sportowy wydech, pięknie [illegible] wspomnieć o odgłosach towarzyszących [illegible], gdy ten pojazd zamienia [illegible] kamienie i [illegible] skrzypiący pod oponami w Szwecji śnieg to jest to! Doprawdy odwalono kawał ciężkiej roboty. Gdybym nie wspomniał o pracy pilota, to bym ciężko zgrzeszył - tak[illegible] [illegible] informacji nie udzielał [illegible] pilot. A głosu użyczył najprawdziwszy co-driver McRae [illegible] Nicky Grista. Jego fachowe wskazówki [illegible] wyścigu [illegible] informuje Cię o każdym [illegible] [illegible] porze jak gracz [illegible] 1 - 6. Gdyby [illegible] element, to gra by mogła wiele zyskać za swojego uroku.

Ten tytuł zapewne nie trafi do każdego miłośnika czterech kółek. Moim zdaniem jest przeznaczony [illegible] MANIAKÓW, których przede wszystkim [illegible] dopieszczony model [illegible] niedociągnięć tu [illegible] Ja tą [illegible] posiedzię tygodnie, a raczej [illegible] tego incydentu „zdzierałem”, bo od COLIN McRAE RALLY nie mogłem się oderwać. Szeryfowie mnie chcieli zabić, a ja nadal robiłem swoje - grałem! Oczy moje mają kiepsko, ale to nic - za taką grę jestem w stanie oddać dużo, choć nie wszystko. Brakuje tu może opcji A[illegible] tak, że ocena leci o punkcik w dół, ale [illegible] CMR jest tytułem [illegible] lowym, za co CODEMASTERS dziękuję po tysiąc[illegible] Na koniec nasuwa [illegible] jedno zasadnicze py[illegible] okaże się gra [illegible] Sainz [illegible] jak [illegible]

HIV

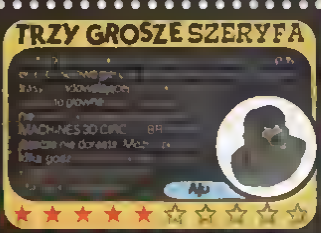
CIRCUIT BREAKERS

SZYKUJ MULTI-TAPA

4 4 - for four

CIRCUIT BREAKERS należy do gat... bez multi-tapa nie podchodź" ... ne w nieco w stylu dla jednego gracza ... z salonu, za to „na dwóch" jest tak sam... czerpiąc przyjemność z grania, relaxy ... innych znajomych/znajomymi i ... im po... padzie uprzednio podpiętym do Multi ...apa.

TRZY GROSZE SZERYFA



KALI

WERDYKT

PODRÓBA MICROMACHINES?

USA

JEREMY MCGRATH SUPER CROSS 98

PIACH W OCZACH I MUCHY MIĘDZY ZĘBAMI

Tak [illegible] niezbyt rozumie, przedstawia się „kosmetyczny" aspekt motocrossingu. No, chyba że kręci kogoś maseczka błotna nakładana z częstotliwością 180 razy na wyścig. Na szczęście sport ów niesie ze sobą szereg innych zalet, które to mniej lub bardziej umiejętnie programiści przenoszą na naszego szarego pudełka, gdzie już jedynym zagrożeniem dla stawów czy hemoroidy może być problemem.

Gra jest dość wyjątkowa, bowiem niewiele pozycji na PSX-a pozwala poszaleć jednośladem po wertepach i błotnistych [illegible] mówiąc - tylko jedna MOTO RACER [illegible] RACING jeśli [illegible] zaletą JM SUPER CROSS '98 już na samym starcie [illegible] gry, także nieco zwiększa [illegible] opływowej w [illegible] tezko rozgrywa. Pliki są [illegible], a ich wybór wystarczy, choć czasem nie niesie [illegible] wysiłek kompresji. No, ale cóż, da się to jakoś przeboleć.

Menu bogate, choć graficznie nieszczególne, średnio sprzyja użytkownikowi. Poza standardowymi opcjami możemy znaleźć tu rzecz nie tylko nawet [illegible], co rzadko spotykaną w konsolowych produkcjach, a [illegible] edytor tras. Dość prosto zorganizowany, pozwala już po [illegible] scenerie, choć wprawne i szybkie [illegible] wymaga [illegible] cierpliwości. Jednym słowem - interesujący, mocno rozciągający żywotność programu patent. Dodatkowo, za [illegible] niech posłużą Wam historie, kiedy to oglądający grę [illegible] to sam wyścig zbyt go nie kręci, ale chętnie wygenerowałby [illegible] drogi, najlepiej podobnej do tej, jaką [illegible] pokonuje swą Javą z domu do [illegible] w celu zakupienia 2 l mleka. Co prawda z realizacją tego planu w praktyce było już znacznie ciężej, a starczyło dla nas sześć dość wyrównanych gaśnic, ale tamtego chyba szkoda, nie?

Składnik gry niemalże najważniejszy - grafika - budzi dość mieszane uczucia. Jest takim twardym orzechem do zgryzienia dla recenzenta. Z jednej strony tekstury wykonane są w niezłej rozdzielczości, [illegible] ilość [illegible], a bardzo szybko, ale przy tym mając [illegible] animacją przebieg akcji zwalnia niekiedy [illegible] rozgrywkę. Z drugiej strony - bardzo ciekawy design tras, z licznymi skokami, rozmaitymi pofałdowaniami terenu cieszy jednego, a także wykonanie większych obiektów (drzewa, stodoły, mosty, młyn), efektowne triki są [illegible] kątem obserwacji czy tak przyzwoicie zbudowani poligonalni jeźdźcy przy tak stylowo rumaki, pozwalają poczuć smak motocrossowego szaleństwa. Dlatego tak smutne to trochę, że programiści gry do końca nie dopracowali, ale [illegible] maksymalnie, co by grafika naprawdę była cycuś, bowiem [illegible] tor [illegible]

TRZY GROSZE SZERYFA

JMS to dobry przykład na to, jak [illegible] w [illegible] przypadku sterowanie może [illegible] całym [illegible] Dosłownie [illegible] że [illegible] to naprawdę pomysł na [illegible] Szkoda, ale taka jazda mnie nie rajcuje. Gdzie tu jest grywalność, emocje [illegible] torem na prawo, lewo [illegible] ściu głębszych [illegible] [illegible]

Mr. Seiora

★★★★☆☆☆☆☆☆

ży co chwilę [illegible] tujemy przeciwników, robiąc [illegible] rzeczkę, a to przez wąwóz, a z [illegible] na pełnym [illegible] ogródek. Akcję obserwujemy z licznych kamer, ale [illegible] przystępną [illegible] z wściekłą kierownicą - wtedy to najłatwiej zamieszania panującego na [illegible] Niestety model jazdy nie jest do końca przemyślany i wygląda [illegible] Pozwolono sobie na za dużą beztroskę [illegible] oczami wszystko szybko przelatuje, nas rzuca na bandy, przy [illegible] w ułamku sekundy przesuwają się z lewa na prawo (przeskakuje ich animacja). Jednym słowem - chaos.

sol [illegible] ciekawego produktu, nad tylko drobniak.

No, ale nie czas płakać nad rozlanym mlekiem (przysłowie mądrością narodów, a [illegible] dalej grę recenzować. Motorek [illegible] całkiem fajnie warczy, wysoko [illegible] na [illegible]

Komentator [illegible] tuje. [illegible] naszych [illegible] wa [illegible] przydało [illegible] lecz [illegible] gitarowe riffy [illegible] sz nika o tyle [illegible] skrzypek i banjo [illegible] prawdziwy [illegible]?

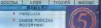
Reasumując, zachowanie Grosza [illegible] w JM SUPER CROSS '98 można [illegible] na [illegible] etapów: próba opanowania [illegible] podczas jazdy, opanowanie gry [illegible] w większym stopniu tego [illegible] widoku na FPP), entuzjazm [illegible] zenie, chwilowe [illegible] trybem 2P, ponowne znudzenie grą [illegible] kwiat [illegible] i to w przeciągu jednego, dwóch tygodni. Pomyślcie nad tym.

MYSZAQ

WERDYKT

PROBE	WYŚCIGI
GRAFIKA:	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



▲ DESIGN TRAS
▲ EDYTOR

▼ PIKSELOZA
▼ CHAOS PODCZAS ROZGRYWKI

5

INFO: DATA EUROPEJ[illegible] NIEZNANA

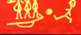
W końcu doczekałem się drugiej części ISS PRO i powiem tylko tyle, że gra mnie zabiła! Na szczęście w pozytywnym tego słowa znaczeniu, bo jak inaczej można wytłumaczyć zjawisko charakteryzujące się tym, że gram w nią około 12 godzin dziennie i nic nie wskazuje na to, że coś mogłoby się zmienić w ciągu najbliższych kilku miesięcy. Jeśli ktoś spyta, jak można przez tyle czasu kopać taką samą piłkę, do takich samych bramek, to odpowiedź będzie krótka: ISS PRO 98.

Gra ta została wyprodukowana przez japoński zespół firmy KONAMI i ukazała się tam pod nazwą WINNING ELEVEN 3: WORLD CUP FRANCE '98. Jest ona kontynuacją WINNING ELEVEN 3, która ukazała się w Japonii już około pół roku temu, jednak zawierała jedynie zespoły japońskiej ligi J.LEAGUE wraz z oryginalnymi nazwiskami jej graczy i dlatego oczywiście nie było sensu przenosić jej na rynek amerykański czy europejski. WE 3 WC '98 różni się tym od WE3, że zamiast japońskich klubów mamy tutaj do czynienia z reprezentacjami 40 państw (o braku Polski nie muszę chyba wspominać) oraz wprowadzonymi kilkoma kosmetycznymi i opcjonalnymi zmianami. Do tego dokupiono jeszcze licencję Mistrzostw Świata - France '98 oraz JFA - japońskiej federacji piłkarskiej, dzięki czemu Japończycy mogą rozkoszować się oryginalnymi nazwiskami graczy, jednak, co ciekawe, już w japońskiej wersji gry została udostępniona opcja Name Edit Mode, dzięki której każdy Gracz może wpisać sobie swój własny skład drużyny. Niestety, z przykrością muszę stwierdzić, że po obejrzeniu amerykańskiej wersji gry, która tym razem ukazała się tam pod taką samą nazwą, jak w Europie - ISS PRO '98, a nie GOAL STORM, zmartwiłem się tym, że dla Amerykanów nie postarano się o licencję France '98, z czego wynika, że prawdopodobnie również w europejskiej wersji gry nie będziemy mogli rozkoszować się prawdziwymi nazwiskami. Czy to normalne, żeby te same gra u "skośnookich" miała licencję, a w Stanach i Europie nie?!

boisku

W meczu towarzyskim do wyboru mamy 6 stadionów, dwie pory dnia oraz warunki atmosferyczne, które w pozostałych rozgrywkach są wybierane losowo. Strasznie ubogo wygląda tu efekt deszczu (pada tylko w jednej płaszczyźnie). Do wyboru w każdym rodzaju rozgrywek jest także poziom trudności gry - od 1 do 8, oraz gra u siebie lub na wyjeździe. Drużynie grającej na własnym boisku towarzyszy spontanicznie reagująca publiczność, zarówno na akcje podbramkowe, jak i ogólny stan spotkania (pozytywne i negatywne nastawienie kibiców). Piłkarskiej wrzawie towarzyszą afrykańskie bębny, angielskie śpiewy, holenderskie trąbki i inne charakterystyczne formy kibicowania. Jednym z największych atutów gry jest niesamowita wprost jakość odwzorowania wyglądu zawodników na boisku, co wymagało naprawdę bardzo dużo pracy. Są tutaj po prostu wszystkie szczegóły każdego zawodnika: czy jest on wysoki, niski, tęgi czy też szczupły, jaki jest kolor jego skóry (bo przecież nawet Murzyni bywają jaśniejszej i ciemniejszej karnacji). Każdy Brazylijczyk, Francuz, Anglik czy też Arab lub Jamajczyk jest taki sam, jak jego prawdziwy odpowiednik noszący koszulkę z danym numerem w reprezentacji swojego kraju. Szczególną uwagę zwrócono na znaki szczególne, takie jak np. ogolona głowa (Ronaldo, R. Carlos), łyse pole (Bartez), mała łysina (Zidane), siwe włosy (Ravanelli), wielka ruda czupryna (Valderrama) czy też wszystkie kolory włosów, mniejsze lub większe wąsiki i inne, które dojrzeć może tylko wytrawny kibic swojej drużyny narodowej. Do tego każdy strój jest dokładnie taki, jak w rzeczywistości (chyba że jakaś drużyna zmieniła

DLACZEGO ISS'98 JEST TAK DOBRY ?

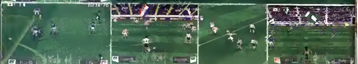


NORBY

Powiem tylko: dzień bez rozegrania chociaż jednego spotkania w ISS PRO '98 uważam za stracony. Jest to po prostu moja najlepsza gra na PlayStation. Jakieś pytania? Zawsze jestem gotów, aby komuś nakopać! Dziękuję za uwagę i do usłyszenia...

Na [illegible] rozgrywek nie [illegible] bylibyśmy [illegible] ponieważ tym razem do wyboru mamy:
- Mecz towarzyski, gdzie można grać w różnych trybach samemu przeciwko komputerowi lub drugiemu Graczowi albo połączyć swoje siły z drugim Graczem lub komputerem i zagrać mecz przeciwko drugiej drużynie.
- Ligę Międzynarodową, gdzie występuje 16 najlepszych [illegible], z którymi możemy zagrać po dwa mecze (każdy z każdym mecz i rewanż) lub tylko jeden mecz.
- Puchary: Mistrzostwa Świata France '98, gdzie sami [illegible] ustalić składy grup lub skorzystać z pomocy [illegible] w takich, jakie były na tegorocznym Mundialu; [illegible] Mistrzostwa Europy, Puchar Afryki, Mistrzostwa [illegible] Północnej i Południowej (osobne), Mistrzostwa [illegible] i Australii oraz Konami Cup. W każdym z tych [illegible] ustalić liczbę Graczy, dzięku czemu [illegible] turniej nawet 32 [illegible]
[illegible] kontra Reszta Świata, w [illegible] udział w finałach MŚ [illegible] odbył [illegible]

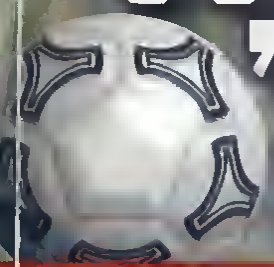
swój strój tuż przed Mundialem), gdzie dla każdej znaczącej coś reprezentacji kreowany jest całkiem odmienny wzór z godłem i wszystkimi innymi symbolami. KONAMI podpisało również kontrakt z f. Reebok, przez co w amerykańskim ISS PRO '98 na reklamach widzimy właśnie ten symbol. Nie wiadomo, czy także w europejskiej wersji gry Reebok będzie rządził na stadionach. Żywym dowodem tego kontraktu jest plakat Valdarramy w PSX EXTREME #10. Dla ludzi pasjonujących się piłką nożną na pewno to wszystko jest czymś niesamowitym, inni zaś mogą grać i nawet tego nie [illegible] (trudno, życie). W sumie sylwetki graczy zrobione są tak dokładnie, że wykwintny kibic znający dokładnie daną drużynę jest w stanie zaledwie popatrzeć i bez problemu określić nazwisko zawodnika. To jednak jeszcze nie wszystko, bowiem dokonania specjalistów z KONAMI [illegible] wyobraźnię. [illegible] oglądał [illegible] by jeden mecz Brazylii w tegorocznych Mistrzostwach, ten zwrócił zapewne uwagę na to, że niemal każdy rzut wolny z dosyć dalekiej odległości od bramki [illegible]



USA

GRA NUMERU PSX EXTREME

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98



...yli

WORLD SOCCER ワールドサッカー
WINNING ELEVEN 3
World Cup France '98

AJU

Najlepsza piłka nożna w jaką przyszło mi grać od około 4 lat (niezapomniany Kick Off). „Meczowe" akcje i zachowanie piłkarzy sprawiają, że gra się bardzo przyjemnie. Jedynym minusem jest to, że trzeba cały czas trzymać wciśnięta klawisze R1 (bieg) i X (pressing), co pe

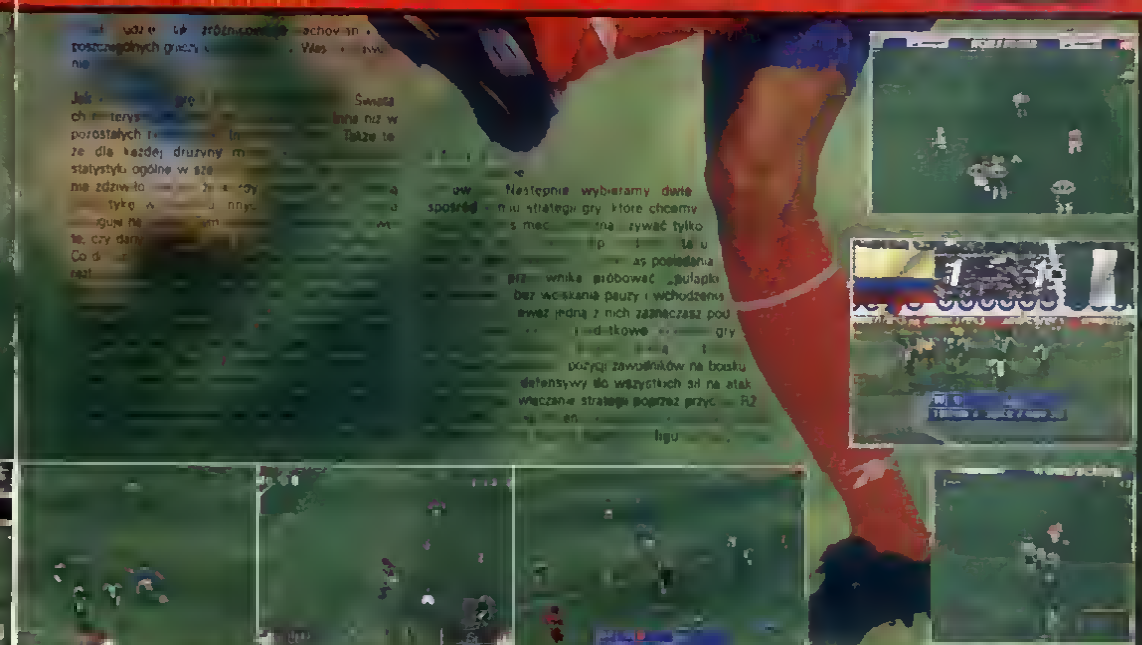
Po obejrzeniu kilku równoległych akcji zakończonych bramkami zapomniałem o braku podręcznika. Grywalność zabija, wyniszcza i wyniszcza. Radzicel Wraz z grą kupcie dziesięciokilogramowe worki żywności na tydzień, nosiki i plastry, żeby nie musieć wychodzić z pokoju.
P.S.: Sprzedam psa i suszone

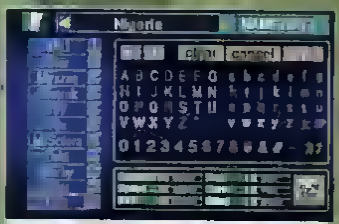
Mr. Sclera

...achowan... ...Wies... ...wa... nie

Jak ... gr... Swoista ... ch ... ter... ... inne niż w pozostałych ... ... Także te ... ze dla każdej drużyny ... statystyki ogólne w sze... ...me zdawało ... ...tykę ... ...gue na ... te, czy dan... Co d... reat...

...ow... Następnie wybieramy dwie spośród ... ...nu strategii gry, które chcemy ... s mec... ...na ...zywać tylko ... ...ip ... ...tu ... ...as posiadania prz... ...wnika próbować „pułapki bez wcześniej pauzy i wchodzenia ...ewez jedną z nich zaznaczasz pou ... ...edstkowe ... ... gry ... ... pozycji zawodników na boisku defensywy do wszystkich sił na atak ...włączanie strategii poprzez przyc... R2 ... ...en ... ...ligu...





Podsumowując ISS PRO 98 między konkurencję nawet faworyzowany produkt ELECTRONIC ARTS FIFA WORLD CUP 98 może już tylko walić udony nowej Nacasnie Pilce Nożnej na następny rok od KONAMI.

Odcisnięcia kciuków zyczy

Ejsi

LOKI

PIOTREK

WERDYKT

NONAMI	SPORTOWA
GRAFIKA	★★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	10 8 6 4 2 — GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY
- WIECZNA GRYWALNOŚĆ
- MASA SZCZEGÓŁÓW
- SZYBKIE WCZYTYWANIE

MINUSY
- BRAK INTRA I WSTAWEK FMV
- SŁABY EFEKT DŹWIĘKU

INFO: W WERSJI JAP. WRAKU BRAKU Z WORLD CUP FRANCE '98

ISS PRO Vs. ISS PRO '98

Compact Studio Katowice
Centrum Kolportażu Czasopism Komputerowych
40-145 Katowice ul. Józefowska 114/67
tel. (0-32) 206-27-00, (0-60) 151-03-22

Autoryzowany dystrybutor PSX EXTREME
W stałej ofercie handlowej czasopisma :

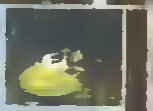
Akcja 3CD, Amiga, Amiga CD, Amigraj 3CD, Animegaido, CD Action 2CD, CD Magazyn 2CD, Chip CD, Chip Special CD, Cyber CD, Enter, Enter CD, Essential Playstation, Gambler, Gambler CD, GFX (grafika komputerowa), Graj 3CD, Gry Komputerowe CD, Internet, Internet CD, Kawaii, Komputerek CD, Linux CD, NT Plus CD, PC Gamer CD, PC Word CD, Playstation PL, Reset, Reset CD, Secret Kompendium Wiedzy, Secret Service, Secret Service CD, Software CD, UK Official Sony Playstation, Świat Gier Komputerowych, WWW CD... i wszystkie najnowsze wydawnictwa o tematyce komputerowej

Archiwizacje danych na płytach CD: PC, Amiga, Mac

oraz pełna oferta CD Boxów (pudełek na kompakty)
x1 black, x1 color, x2, x4, x6, single

Także PlayStation!

Sprzedaż hurtowa, detaliczna, sprzedaż wysyłkowa, egzemplarze aktualne i archiwalne



Drążę najgłębiej jak mogę w swoim chorym umyśle, ale nie mogę sobie przypomnieć żadnej gry na PSX'a, którą by choć trochę przypominała recenzowana w tym momencie HEART OF DARKNESS. Jednak jeśli się skupicie poważnie to mogę powiedzieć tyle. Amiga! Tak, to nie są żarty! Czy pamiętasz Another World i Flashback? Jeśli tak, a na dodatek zagrywałeś się w te gry na umór to za kilka minut będziesz zapewne bujał garbe do sklepu co by zakup odpowiedni uczynić.

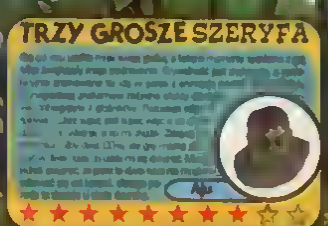
Praca nad grą HEART OF DARKNESS trwały bardzo długo. Już 4 wiosenki wstecz w czasach świetności Amigi developerzy zapowiadali ukazanie się tego tytułu. Opatrzność płata jednak przeróżne niesmaczne figle, totez Amiga jako taka upadła na buźkę co bardzo zabolało, a tym samym HOD nie ukazała się na ową platformę. Postanowiono zatem przekonwertować grę na inną platformę. Tą szczęśliwą okazał się PSX czyli najlepsza platforma. Chwała opatrzności za to!

Główny bohater gry Andy prowadzi beztroski żywot nastolatka. Śpi na lekcjach, jeździ na „desce", żuje gumę, nosi „dzokejkę" przekręconą na bakier trzyma łapy w kieszeniach gdy rozmawia ze starszą osobą i ma wszystko „gdzieś". Ma swojego pupilka – psa wabiącego się Whisky (hm...). Gdy pewnego razu Andy zrywa się z budy i na „wagary" udaje się do parku zabierając z sobą swojego kochanego pieska, dzieje się coś dziwnego. Nad parkiem w momencie rozpościerają się wielkie, ciemne jak wnętrze trumny w najciemniejszą noc chmury twoją przesłaniające niebo. Ktoś, a raczej „coś" porwało Whisky'ego. Andy'emu w oczach stanęły łzy, ale jako że jest twardzielem - nie załamuje się, jeno wyrusza w długą, pełną niebezpieczeństw wyprawę, co by swojego beniaminka uratować.

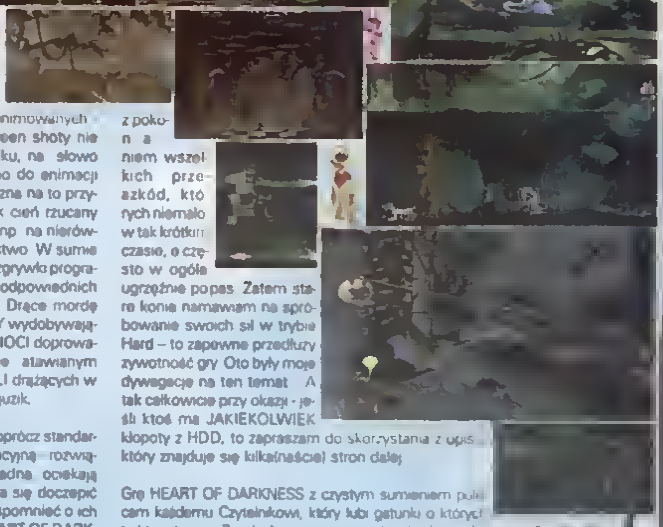
HEART OF DARKNESS to typowa połączenia gry przygodowej z platformówką. Zauważalne jest jednak to, że czas odcisnął swoje piętno na tym tytule przez co wielu malkontentom HOD może się nie spodobać. Nie ma się co dziwić, bo w arze gier 3D dwuwymiarowa grafika może nie spasić. Kierując poczynaniami bohatera, który jest sprytny jak niedźwiedź i silny jak ks (czy coś takiego...), musisz pokonywać przeróżne przeszkody, przy pomocy odpowiedniej broni rozwalać przeciwników-natrętów. Oprócz czysto zręcznościowych motywów, HEART OF DARKNESS wymaga od grającego także nieco główkowania. Niektóre zagadki mogą sprawić trochę kłopotów, ale nie każdemu o tym w następnym akapicie. Podczas swojej wędrówki spotkasz wielu wrogów. Będą to przede wszystkim bRUDASY (nie jestem rasistą) wyjątkowo wredne stworzenia, rOBALE próbujące Cię wtrynić na dzień dobry, pAJĄKI, lATAJĄCY tDIOCI, sTRAŻNICY, zARŁOCZNE kWIATY. Oprócz żywych przeciwników, będziesz musiał stawiać czoła siłom natury - spotkanie z rozgrzaną do bardzo wysokiej temperatury lawą jeszcze nikomu na zdrowie nie wyszło, a przebywanie pod wodą (nurkowanie) przez zbyt długi okres czasu może się skończyć w bardzo niemiły sposób. Uspokajam jednak wszystkich rodziców, a zarazem ich udobruchan, iż w tej grze nie ma ani kropelki krwi. Co prawda sceny chłonięcia Andy'ego przez rOBALE nie należą do tych najmilszych dla oka (nie jest to soft, hihihi!), ale krwi kategorycznie tu brak.

Dodadzę w tym momencie do sedna sprawy - otóż ta gra jest przeznaczona raczej dla młodszej widowni. Przemawiają za moją tezą takie argumenty, jak choćby bardzo komiksowa grafika, ale o tym za chwilę. Fabuła gry także nie jest przeznaczona dla starych zgredów, a system podpowiedzi (takie wewnętrzne TIPSY) która ukazują się w chwilach wyjątkowo wkurzających, to już ewidentnie „za". Choć młodszy Gracz będzie się przy HOD bawił przednio, to wcale nie powiedziane, że starszy nie będzie tego czynił. Ja, choć mam „xx" lat, swy zarost na ryle i mięsień prawy rozrośnięty do pokaźnych rozmiarów, bawiłem się przy tej grze przednio, a jak!

Sposób rozgrywki w HEART OF DARKNESS został rozwiązany w dość nietypowy sposób (jak dla kogo). Tu nie ma określonej ilości żyć, do czego przyzwyczaił wszystkich Graczy developerzy. W HOD trzeba mieć po prostu cierpliwość – to wystarczy. Daną lokację można próbować pokonać tyle razy, ile rzewnie ma się na to ochotę - do skutku, do bólu. Jeśli nie uda Ci się pokonać danej przeszkody w pierwszym, dziesiątym czy pięćdziesiątym podejściu, to pomoże Ci tylko cierpliwość i opanowanie ruchów do perfekcji. Wydaje mi się, że to dobre rozwiązanie, gdyż gdyby programiści przewidzieli ukończenie HOD z określoną ilością żyć, to musiało by ich być ok. 100 co najmniej. Nawet podczas gdy pisałem opis HOD, czyli podczas pokonywania znanych mi już motywów, traciłem życie za życiem, taka to trudna gra. A pokonanie ostatnich kilku (dokł. 4) lokacji stoi na pograniczu cudu – chyba designer z głupim na rozum się zamienił. Muszę także dodać, że chwilami akcja przebiega w obłędnym tempie, więc trzeba się streszczać co nie idzie w parze z dokładnością wykonywania ruchów.



Grafika w HEART OF DARKNESS prezentuje się imponująco O czym już wcześniej wspomniałem całość wygląda dosyć komiksowo Piękne, niezwykle kolorowe tło spodobają się każdemu. Ilość światów do zwiedzenia także wydaje się OK - jest ich 8. Oczywiście każdy świat różni się od innych zarówno klimatem, jak i występującymi przeciwnikami oraz stopniem trudności. Co ciekawsze, wiele tel jest animowanych efekt wprost zapierający dech w piersiach! Statyczne screen shoty nie ujawniają piękna grafiki, ale uwierz mi, Szanowny Czytelniku, na słowo pisane, że jest naprawdę ładna. Przyczepić mogę się jeno do animacji głównego bohatera i przeciwników - zabrakło klatek, ale można na to przymknąć oko. Na uwagę zasługują także tekie szczegóły, jak cień rzucany przez Andy'ego na ścianę, który odpowiednio załamuje się np. na nierównej powierzchni skały. Z kolei muzyki w tej grze jak na lekarstwo. W sumie występuje tylko podczas trwania wstawek FMV. W czasie rozgrywki programiści postawili na zbudowanie klimatu przez podłożenie odpowiednich odgłosów. I muszę przyznać, że udało im się to w 100%. Drące mordę bRUDASY potrafią przyprawić o fisa (małpi gaj!), sTRAŻNICY wydobywający niezrozumiałe okrzyki irytują, a skrzeczący łATAJĄCY rDIOCI doprowadzają do furii. Pracujące przekładnie odgłosy towarzyszące atakowanym krokom, wspinaniu się po drabinach, skokom, szmer rDBALI drążących w ścianach - wszystko jest dopracowane i zapięta na ostatni guzik.

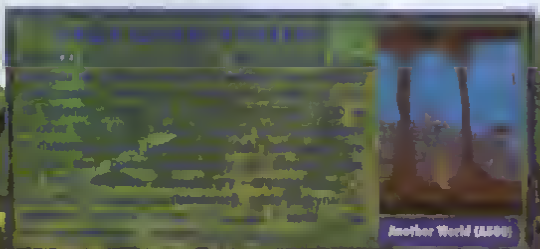


Flagowym motywem gry HOD są renderowane filmy, które oprócz standardowej funkcji „zapychacza" CD pełnią także funkcję edukacyjną - rozwiązują krok po kroku fabułę gry. Wszystkie filmy są bardzo ładne, ociekają humorem i urzekają przepiękną reżyserią. Co prawda można się doczepić do ich płynności – mają zbyt mało klatek animacji, ale jeśli wspomnieć o ich łącznym czasie... Łącznie wszystkie wstawki FMV w grze HEART OF DARKNESS liczą sobie xx minut! Może nie jest to rewelacja zważywszy na fakt, że program zajmuje 2 płytki, ale kupując DRYGINALNĄ grę nikomu to nie przeszkadza. Ciekawostka część końcowego outra dostosowana jest do oglądania go w okularach trójwymiarowych. Sprawdzałem - działa. Wraz z grą dostaniesz w zestawie odpowiednie trójwymiarowe gogle.

Spotkałem się z wieloma opiniami, jakoby ta gra była zbyt krótka. Cóż, moje prywatne opinia na ten temat pokrywa się częściowo z tym stwierdzeniem, ale mam pewne zastrzeżenia. Po pierwsze: ok. 7 godzin ciągłej gry to nie zaś tak mało (pamiętasz, Czytelniku, ile zajmowało ukończenie gry FIGHTING FORCE?! Zapewne czas ten szybko wszystkim uciekał dlatego, iż zatracili się na maksa! Wiem to z autopsy, bo gdy testowałem ten tytuł spędziłem przed Sonikiem całutką noc, by nad ranem na wpół przytomny udać się do Redakcji. Po drugie: zasugerowałem wcześniej, że jest to gra przeznaczona dla młodszych użytkowników PSX'a. Nie ma się zatem co dziwić, że stare konie kończą tę grę tak szybko. Daję sobie nos skrócić o 0.5 cm, co by mi na dobre wyszło, że dwunastolatek nie poradzi sobie tak łatwo z pokonaniem wszelkich przeszkód, których niemało w tak krótkim czasie, a często w ogóle ugrzęźnie popas. Zatem stare konie namawiam na spróbowanie swoich sił w trybie Hard – to zapewne przedłuży żywotność gry. Oto były moje dywagacje na ten temat. A tak całkowicie przy okazji - jeśli ktoś ma JAKIEKOLWIEK kłopoty z HDD, to zapraszam do skorzystania z opisu, który znajduje się kilkanaście stron dalej.

Grę HEART OF DARKNESS z czystym sumieniem polecam każdemu Czytelnikowi, który lubi gatunki, o których traktuje ta gra. Z jednakową przyjemnością będą w nią grać 8-, 1[illegible] letkowie, jak i ich rodzice, starsze rodzeństwo, a gdyby [illegible] i dziadkowie - autoryzuję to swoją gębą. Bardzo ładna grafika wspomagana przez nastrojowy klimat i dużą dawkę rajcowności na pewno zaspokoi każdego. Takiej gry na PSX'a jeszcze nie było, a [illegible] jest, dzięki czemu PSX podniósł się z klęczek. Już dawno wyzbyłem się złudzeń, że PlayStation jest konsolą przeznaczoną tylko dla maniaków mordobić i wyścigów - to najlepiej oprogramowana konsola po prostu dla każdego. Jak głosi stara maksyma: Żyć nie umierać!

HIV



WERDYKT

AMAZING STUDIOS — PLATFORMÓWKA

GRAFIKA: ★★★★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

PLUS
- GRAFIKA
- RAJCOWNOŚĆ
- HUMOR

MINUS
- ZA KRÓTKA

Połączenie Diablo i Monster Rancher?

Azure Dreams

Pewien znakomity wojownik i hodowca nie powrócił pewnego dnia z kolejnej wyprawy do Wieży Potworów, pozostawiając w leżącym opodal mieście Monsbaiya zrozpaczoną żonę z dwójką dzieci. Nadszedł jednak ten moment, gdy jego syn, ukończywszy piętnaście lat, podążył w ślady ojca i zagłębił się w magiczny labirynt Wieży, aby dzięki jej bogactwom zapewnić awans rodzinie przywrócić byt. Tak właśnie rozpoczyna się gra AZURE DREAMS, najnowszy eRPeG ze stajni KONAMI.

Fabuła

Trudno się tu doszukać jakiejś fabularnej ścieżki, gdyż cała akcja przenosi się z miasta do leżącej u jego stóp Monster Tower, a następnie z powrotem, i tak w kółko. No cóż, takie jest normalne życie, my latamy do pracy w redakcji, inni do biur i zakładów, zaś bohater AD pędzi zarabiać pieniądza w Wieży. Tam rozgramia całe hordy wrogich stworzeń, zbiera porozrzucane skarby (które później sprzedaje w mieście) oraz poszukuje jaj, z których ma nadzieje odhodować własne, przeznaczone do walk potwory. Oczywiście po pracy czas na odpoczynek, tak więc po krótkiej drzemce piętnastoletni heros rusza do restauracji na smaczny posiłek, wypija w barze szklankę mleka i odświeżywszy się nieco w miejskim basenie próbuje poderwać którąś z miastowych lub przyjezdnych śliczności. Tutaj panowie z KONAMI oferują nam prawdziwą zabawę w bigamistę, ponieważ z całego miasta można zgromadzić aż osiem oddanych przedstawicielek płci przeciwnej, która od momentu uwiedzenia pełnię rolę budzików budzących bohatera z zasłużonej drzemki po harówce w labiryntach. Lecz to jeszcze nie wszystko.

Co dalej?

Dzięki zarobionym pieniądzom [illegible] nie tylko rozbudować i wyposażyć własne mieszkanie, lecz także ufundować dla miasta kilka podwyższających jego standard obiektów, takich jak teatr, biblioteka, kręgielnia czy też kasyno. Oprócz tego możemy pomagać mieszkańcom poprzez rozwiązywania różnorakich ich problemów, polegających nie tylko na odnalezieniu konkretnego przedmiotu w czeluściach [illegible] lub na konkretnej pomocy finansowej, [illegible] również na odpowiednim prowadzeniu [illegible]rsacji. Dialogi pomiędzy postaciami [illegible] bardzo dobrze opracowane dzi[illegible]rozwijają wrażenie sztuczności[illegible]cję i humorem. Wróćm[illegible]rów - na nich opiera się [illegible]ra. Stworki można za [illegible] łączyć w celu uzyskania mocniejszych i wyposażonych w więcej umiejętności wojowników, zaś w całej grze można napotkać w sumie aż 50 typów różnorakich stworzeń. Dodając fakt, że poziomy labiryntów są generowane losowo (rozwiązanie podobne [illegible] spotykanego w DIABLO), można powi[illegible] za rozrywki nam nie zabraknie na d[illegible]as.

Część techniczna

Interfejs użytkownika [illegible] trudny w opanowaniu i od[illegible]da potrzebom Gracza, chcia[illegible]aterowania towarzyszący[illegible] potworkami (maksymalnie 2) [illegible] mogłoby posiadać, więc[illegible] opcji. Do gry [illegible]one [illegible]lka utrudnień oraz [illegible]wieją wrażenie [illegible]metę raczej [illegible]ność. Dla przykł[illegible] oraz jego potwo[illegible] w starciu zginąć podczas walki, w razie nokautu traci tylko zawartość plecaka i automatycznie przenosi się do miasta, z drugiej zaś strony na wyprawę do Wieży nie można zabrać więcej niż 5 przedmiotów, a nasz bohater zawsze zaczyna z najniższym poziomem doświadczenia.

Grafika w grze pozostawia wiele do życzenia. Co prawda wszelkie budowle w mieście oraz labirynt wewnątrz Wieży to trójwymiarowa obiekty i środowiska o [illegible]niana·ganych teksturach i ogólnie znośnym wyglądzie, lecz

wszelkie występujące postaci oraz stworzenia stanowią rozpaćkana dwuwymiarowe bitmapy o niskiej liczbie klatek animacji. Do niektórych osób (głównie lasek) podczepiona została ich statyczna wizerunki (ukazujące się podczas dialogów), wykonana oczywiście w mangowym stylu. Niestety nie wpływa to na podniesienie jakości gry, a nawet wprost przeciwnie, gdyż większość tych „portretów" można porównać do pokręconych epilepsją laleczek Barbie, które na dodatek ciarpią na zaawansowany wyższeszcz gałek ocznych (powiedzenia „oczy [illegible] twarzy" nabiera tu dosłownego [illegible]. Jedynym, co prezentuje [illegible] demo początkowe (i być [illegible] gry.

Co prawda, ktoś może mi zarzucić grubą przesadę, lecz nikt chyba nie zaprzeczy, że ma już nieco dość rolplejów z mangowymi bohaterami. Muzyka towarzyszy nam w grze na okrągło, zarówno w labiryntach Wieży (zmienia się co pięć poziomów), jak i podczas pobytu w mieście. Jej jakość i oryginalność stoją na średnim poziomie, melodie po prostu bez przeszkód wpadają jednym uchem a drugim wylatują. Nieco lepiej prezentują się efekty dźwiękowe.

Podsumowując...

Pomimo spotykania wielu ciekawych [illegible] (grę można określić jako krzyżówkę DIABLO z MONSTER RANCHER), całość prezentuje się zaledwie dobrze, głównie z powodu mizernego wykonania graficznego, a także pewnej dozy monotonii. Najwyraźniej ekipie KONAMI, po stworzeniu części merytorycznej, zabrakło sił do dopracowania swego produktu. Grę tą polecam głównie miłośnikom rolplejów (i dwóch wymienionych przed chwilą pozycji) oraz fanatom pragnącym przetestować swoją umiejętności w uwodzeniu.

STAR

SAVE GAME

Zapis stanu aktualnego różni się od [illegible] gier nie tylko ilością bezpośrednio przekazywanych informacji (w tym [illegible] oprócz stanu konta i czasu szpalnia mamy tu również informacje o liczbie ufundowanych budynków oraz poderwanych panienek) ale również samym sposobem zapisu. Grę bez przeszkód można zapamiętywać w domu, u matki głównego bohatera, lecz podczas wypraw do Wieży obowiązuje inna zasada. Zapisu dokonuje się po uruchomieniu windy na kolejny poziom i wydaniu instrukcji Out, co równocześnie wiąże się z opuszczeniem rozgrywki i przejściem do początkowego menu. Stamtąd można potem normalnie powrócić do przygód w labiryncie, lecz jeśli zechcemy powtórzyć tą operację, okaże się że ów Save zawiera normalny stan z miasta, tyle że z bohaterem o pustym plecaku [illegible] jak w razie nokautu podczas walki). Miało to [illegible] wyrobienie nawyku ciągłości grania bez preferowanego przez niektórych [illegible] mnie też ciągłego odgrywania stanu w przypadku pewnych [illegible] jak dla mnie jest to pomysł chybiony.

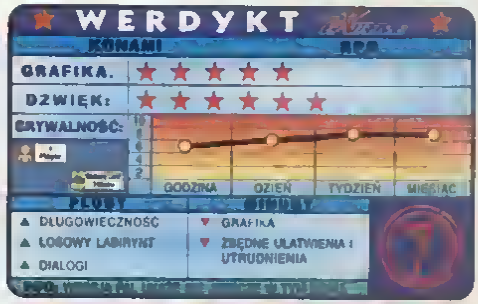
WERDYKT

KONAMI — RPG

GRAFIKA: ★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY
- DŁUGOWIECZNOŚĆ
- LOSOWY LABIRYNT
- DIALOGI

MINUSY
- GRAFIKA
- ZBĘDNE ULATWIENIA I UTRUDNIENIA

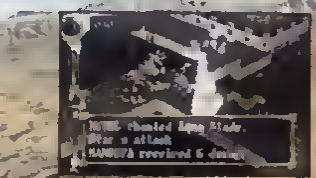
7

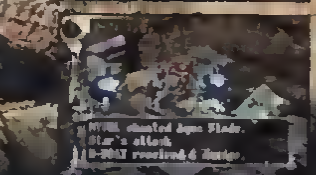
TRZY GROSZE SZERYFA

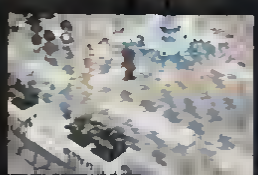
Kolejna nietypowa gra w tym miesiącu. Praktycznie nie wiadomo co to za gatunek: chodzimy gadkiem po wsi, zdobywasz kolejne piętra, a od czasu do czasu wykonujesz proste misje mieszkańców. Mnie ta gierycja nie przypadła za bardzo do gustu, jednak wiem że kilka osób się nią zachwyca. Muzyka jakaś tam [illegible] brzdąca i nic specjalnego, a grafika też jakaś tam wygląda. Ocena to z głowy [illegible], czyli pięć.

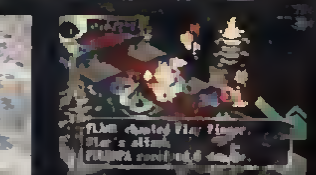
Aju

★★★★★☆☆☆☆☆





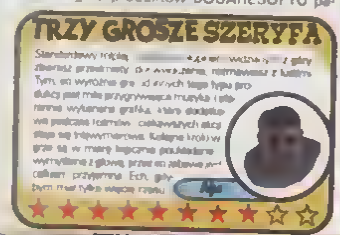


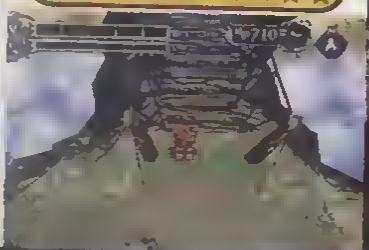


I znowu zrobiło się gorąco na rynku RPG. Konkurencja robi się coraz silniejsza, co oczywiście cieszy. W tym miesiącu, obok propozycji KONAMI, swoją obecność stara się zaznaczyć także THQ wraz z tytułem THE GRANSTREAM SAGA.

Istniała kiedyś bardzo rozwinięta cywilizacja. Przyszła jednak wielka wojna, która doszczętnie wyniszczyła świat. Do tragedii doszło w momencie, kiedy jedna ze stron konfliktu zdecydowała się na użycie strasznej broni, której działanie polegało na ingerowaniu we wnętrze planety, czego efektem miało być unicestwienie wybranych obszarów ziemskich. Czterech Mędrców zdołało przy użyciu sił magicznych podnieść kontynenty do góry, zamieniając je w latające wyspy. Cała powierzchnia planety zamieniła się w jeden, wielki ocean. Teraz jednak nadana kontynentom moc latania zaczyna zanikać. Tak też dzieje się z wyspą, na której mieszka główny bohater gry - waleczny i bardzo odważny chłopiec o imieniu Eon. Jego opiekun, zajmujący się troską o utrzymywaniem lądu w powietrzu, zdradził swojemu podopiecznemu informację, jakoby ich miejsce zamieszkania miało w niedługim czasie zatonąć. Tak oto rozpoczyna się wielka misja chłopca, od której powodzenia zależą losy mieszkańców wszystkich kontynentów.

Fabuła TGS jest bardzo ciekawa i w miarę rozbudowana. Bohater opowieści spotka na swej drodze wielu przyjaciół, oraz oczywiście wrogów. Będą to m.in. powietrzni piraci, a także nawet źli żołnierze sił Imperium. Eon stanął przed bardzo trudnym wyzwaniem. Musi dowiedzieć się co zrobić, aby uratować świat (skąd my to znamy...) a w między czasie odwiedzić wiele niebezpiecznych miejsc. Cała szczęście, że często będzie mógł liczyć na pomoc napotykanych postaci, chociaż prawdę mówiąc, wsparcie to będzie przeważnie polegało na powiedzeniu kilku ciepłych słów w stylu „nie martw się, prawie na pewno wydrzesz z tego całe". Dobre jednak i to. Obserwujemy tu przemieszanie elementów charakterystycznych dla światów fantasy oraz science-fiction. Tak więc magia i miecz będą przeplatały się z nowoczesną technologią (np. latające statki, roboty itd.). Trochę dziwny i na pierwsze wrażenie dosyć toporny wydaje się być system walki. Bitwy odbywają się w czasie rzeczywistym, bez użycia znanego z produktów SQUARESOFTU pa-





ska odmierzającego czas. Podczas trwania potyczki możemy atakować przy użyciu broni (topór, miecz...), bronić się, względnie stosować magię.

Nie jest to wszystko zbyt skomplikowane, można nawet powiedzieć, iż jest to zbyt proste. Trzymając uniesioną tarczę nie musimy manewrować postacią, gdyż ta ustawia się przodem do napastnika niejako automatycznie. Nieważne jest, co przeciwnik wyprawia próbując zajść nas od tyłu czy boku, bohater zawsze będzie stał w ten sposób, aby skutecznie unieszkodliwić wszelkie próby pozbawienia go sił życiowych. Co do magii, może ona służyć zarówno do regenerowania energii, jak i atakowania wrogów. Jednak akurat w tej grze większy nacisk postawiono na wykorzystywanie broni standardowej (sztylet - szybki w użyciu lecz mało efektywny, topór - ciężko się nim posługiwać, ale jak już sieknie..., oraz miecz - właściwości pośrednie pomiędzy sztyletem a toporem). W odróżnieniu od innych pozycji RPG, tutaj widać wrogów zanim dojdzie do walki, toteż możliwe jest unikanie starć poprzez odpowiednie manewrowanie pomiędzy patrolującymi otoczenie przeciwnikami. Akcja gry jest liniowa aż do bólu: znajdź jakiś przedmiot lub wykonaj określoną czynność, a całość potoczy się dalej. Z zagadkami nie powinno być większych problemów, chociaż czasami trzeba nieźle pogłówkować, aby zajrzeć o co właściwie autorom chodziło.

TGS może poszczycić się w pełni trójwymiarową grafiką. Dotyczy to zarówno postaci, jak i wszystkich elementów otoczenia. Bohaterowie wykonani są techniką podobną do tej, jaką zastosowaną w bijatyce TOBAL. Razi tylko to, że postaci nie mają rysów twarzy, tzn. oczu czy nosa, a jedynie zarost (to zależy oczywiście od płci i wieku) i włosy. Reszta to po prostu owalny kształt głowy. Na uwagę zasługuje wystrój wnętrz poszczególnych budynków. Nie można narzekać na brak szczegółów, takich jak odpowiednie umeblowanie czy rozmieszczenie sprzętów w chacie. Inaczej będzie wyglądał sklep, a inaczej dom przeciętnego mieszczucha. Zupełnie inne, zdecydowanie bardziej futurystyczne elementy wyposażenia znajdą się na zmechanizowanym powietrznym okręcie, nie mówiąc już o stworzonej przez megów bazie. Nie zabraknie oczywiście przeróżnych lochów, jaskiń, labiryntów i całej kupy innych, nieprzyjemnych miejsc.

Ogólnie rzecz biorąc, grafikę wypada ocenić pozytywnie, jest bowiem ostra i wyraźna, chociaż przydały by się tu jakieś tekstury. Wrażenie na podobnym poziomie odnosi się słuchając przygrywającej podczas rozgrywki muzyki. Niby wszystko w porządku, gdyż pasuje ona do całości i nie przeszkadza w grze, jednakże ciężko znaleźć tu coś, co by mogło ją jakoś specjalnie wyróżnić.

Podsumowując, TGA to ciekawy roleplej, osadzony w fajnym, pokręconym klimacie i z ciekawie rozwiązanym systemem walki. Na uwagę zasługują też pojawiające się co jakiś czas filmiki Anime, co wręcz znakomicie wpływa na klimat gry. Aha, czasami można się trochę wkurzyć, bo jest zbyt wiele jałowej gadki, a za mało akcji. W innych RPG było dotychczas na odwrót, niektórzy nawet narzekali na przeogromną ilość ciągnących się walk. Jak jest lepiej, osądźcie sami.

PIOTREK

Quo vadis RPG?

Swego czasu przy[illegible]niliśmy się z[illegible] RPG-ami, nowalijkami fantasy. Jednakże ostatnimi[illegible]y obserwujemy wyraźną tendencję do [illegible] światy rządzone przez magię, miecz, elementów rodem z produkcji science-fiction. Co prawda nawet w WILD ARMS używało się takich wynalazków jak np. teleport, ale jego działanie opierało się ściśle na wykorzystywaniu [illegible] magicznych, a nie nowoczesnej technologii znanej [illegible] znakomitej serii „Star Trek". Obecnie w praktycznie [illegible] nych czarnoksiężników z coraz większą siłą wkraczają wynalazki obcego [illegible] wemu klimatowi fantasy. Świetnym tego zjawiska przykładem jest przede wszystkim FINAL FANTASY 7, a teraz do dzieła SQUARESOFTU dołączył TGS. Nie twierdzę, że ten kierunek ewolucji RPG jest niewłaściwy, [illegible] się jednak, że [illegible] niedługim czasie rzucanie czarów stanie się [illegible] formułek zostanie zajęte przez pliczki z [illegible] nicją, zaś zamiast używać [illegible] przenoszenie się z miejsca na miejsce bohaterowie będą musieli kupić jeszcze bilet na pociąg.

DO WSZYSTKICH
POSIADACZY KONSOL
sony
PLAYSTATION

MASZ KONSOLĘ, MASZ TV, MASZ ORGINALNE GRY NTSC I MASZ KŁOPOT, BO GRY SĄ CZARNO-BIAŁE, BO TWÓJ TV NIE MA RGB TO KUP *MULTISYSTEM*, KTÓRY ZASTĘPUJE KABEL EURO RGB I UZYSKASZ KOLOR Z PŁYT ORYGINALNYCH NTSC W PALU NA KAŻDYM TV PRZEZ STANDARTOWE WYPOSAŻENIE. KAŻDEJ KONSOLI KABEL AUDIO-VIDEO LUB EURO

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI
Prowadzimy usługi serwisowe konsol
Sprzedaż MULTISYSTEMU
HURT I DETAL (20,- PLN + koszt wysyłki)
Prosty montaż wraz z opisem

" SERWIS "
ul. Targ Drzewny 12/14
80-886 GDAŃSK
tel. (058) 301-68-90
Możliwość zamówienia telefonicznie za zaliczeniem pocztowym

WERDYKT

TGQ — RPG

GRAFIKA:	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	10 8 6 4 2 — GODZINA, DZIEŃ, TYDZIEŃ, MIESIĄC

PLUSY
▲ TRÓJWYMIAROWOŚĆ
▲ WSTAWKI FMV

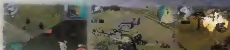
MINUSY
▼ SYSTEM WALKI
▼ KRÓTKI CZAS GRANIA

7

INFO: WERSJA PAL PRAWDA POJAWIĆ SIĘ JESZCZE W TYM ROKU

W ... zdanie „Shall we play a ...” ... w filmie „WarGames” Teraz ... się z nim spotkać po odpaleniu najnowszej gry firmy INTERACTIVE STUDIOS „WARGAMES DEFCON 1”

Gra przedstawia sytuację jaka zaistniała w 20 lat po zdarzeniach przedstawionych w filmie (patrz ramka) System obronny - W.O.P.R. - znów dostał świra i stara się doprowadzić do nuklearnej zagłady świata, tym razem nie szukając optymalnego zwycięzcy w konflikcie. Naprzeciw W.O.P.R. staje stworzona przez ludzi organizacja NORAD. Przez grę przewinie się też postać Davida Lightmana młodego hackera (w filmie grę go Matthew Broderick) który wcześniej na ekranie starał się uratować świat. Teraz jako jedyny dostrzega pozytywne strony W.O.P.R.



według niego, po zmodyfikowaniu ten inteligentny program może być użyteczny pod warunkiem, że nauc... go odczuwania wartości życia ludzkiego.

Gra jest strzelaniną z elementami taktycznymi, przypominającą trochę fuzję RETURN FIRE i serii STRIKE (szczególnie ostatni tytuł NUCLEAR STRIKE). Gracz obejmuje kontrolę nad jednym z grupy pojazdów i musi wykonywać kolejno powierzane mu zadania wyszczególnione w trzydziestu misjach rozgrywanych w wielu miejscach naszego globu. Zawitasz więc tak u naszych sąsiadów - Czechów (Ahoj!), jak i w Iraku, Libii, Szwajcarii, Chinach czy USA (w samym New York City!). Oczywiście wiąże się to z terenem działań od gorących pustyń i zasypanych śniegiem gór do archipelagów małych wysepek i bagnistych obszarów.

Aby urozmaicić rozgrywkę, autorzy dali nam możliwość wyboru jednej ze stron konfliktu. Oprócz tego, że dla obydwu stron przygotowane są odrębne misje, każdą stronę charakteryzują dostępne jednostki (łącznie - ponad 30). Siły NORAD-u tworzą raczej klasyczne środki perswazji, takie jak: czołgi, poduszkowce, jeepy, helikoptery, samoloty typu VTOL (pionowzloty), statki patrolowe, niszczyciele, katiusze itd. Te szeregi uzupełniają żołnierze (różnie uzbrojeni) ... techniczne, jak np. Laser Tank - po ... więc ... z zamontowanym działem laserowym. ... jest z ... pojazdów ... elektrycznych ... tak jakiś ... ogólnym ... NORAD ...

je raczej szybsze pojazdy natomiast jednostki W.O.P.R. dysponują większą siłą uderzeniową kosztem zmniejszonej mobilności.

Do każdej misji przydzielonych jest od dwóch do ośmiu pojazdów, pomiędzy którymi swobodnie można się przełączać. Nic nie stoi na przeszkodzie, byś po dokonaniu nalotu helikopterem przesiadł ... chwilę do czołgu i dobił ocalałe resztki. W ... ku mamy możliwość ... prostych poleceń ... reszcie ...

TRZY GROSZE SZERYFA

... trochę zapomniałem ... na długie wieczory. Grafika ... muzyka ... dobre efekty ... ne ... wykonana opcja dla dwóch Graczy

Aju

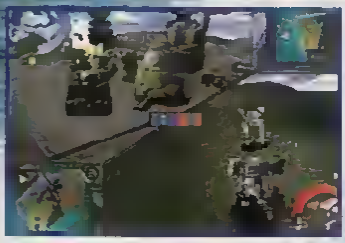
★★★★★★★★☆☆

pojazdów - nakazania podążania za nami, ściągnięcia wszystkich na ratunek, powrotu do bazy czy też wezwania nalotu (po wcześniejszym oznaczeniu terenu bombardowania flarą). Jednostki pozostawione samym sobie zachowują się raczej zadziornie wobec wroga - podjeżdżają do niego, atakują go. Jednak z drugiej strony - schrzanione są algorytmy odpowiadające za samodzielny ruch pojazdów, przez co często nasi podwładni blokują się o jakieś wzniesienie i trzeba ich ręcznie pokierować.

Graficznie gra wygląda bardzo dobrze, lecz jeśli przyjrzeć się jej bliżej, to można powiedzieć, że nie stanowi ona jakiegoś zaawansowanego cuda. Jednak żywe barwy i płynna animacja przychylają się do miłego odbioru i wysokiej oceny. Po prostu - liczy się to, jakie gra sprawia wrażenie, a tu jest jak najbardziej pozytywne. Podobnie ma się rzecz z muzyką.

Od strony grywalności WG prezentuje się ... Akcja jest ... prawdopodobieństw...

Piła



jakimś czasie stają się odrobinę nudne. Gra na jednego Gracza jest bardzo przyjemna, ale [illegible] odczucia, gdy przechodziłem ją stojąc po stronie NORAD-u. Ah! te epicy [illegible]! Nie wiedziałem jednak, jak wielką przyjemność sprawia opowiedzenie się za W O P R -em!!! Tu to dopiero jest zabawa, gdy idzie się walkerem Ewy[illegible] z [illegible] wielki [illegible] w towarzystwie rakiet rozpoś się te marne czołgi i mizerne siły ludzkie [illegible]!!! To dopiero jest przyjemność gdy budowle ludzkiej bazy zamieniają się przed Tobą w stertę gruzu, a siła chłuszowej ludzkości pada przed nogami Twymi!!! Napraw[illegible] Ale mimo wsze[illegible] pozogi wśród ludzkich zastępów, widmami [illegible] było także od[illegible] także beztroskie, że aż się uśmiechnęłem [illegible] telewizora. No [illegible] wspaniały Multiplayer [illegible] Graczy na jednym [illegible] Takie rozwiązanie Split screenu [illegible] posunięcie pozwala Graczom naprawdę dużo zobaczyć [illegible] m.in. rozegranie klasycznego Deathmatcha, [illegible] niejsza jest natomiast Cooperative - współpraca dwóch [illegible] komputerem. Gra [illegible] go Gracza [illegible] pojazdów [illegible] niem jest [illegible] powinien on [illegible] puter (jeżeli tak nie [illegible] krzywdą [illegible] dopiero [illegible] gorsi jakiś [illegible]

PSX a PC

KALI

WARGAMES [illegible] się w wersji [illegible] Wersji, [illegible] da się [illegible] z sensem zrobić. Dlaczego? [illegible] elementami taktycznymi, gdzie najwyższy nacisk kładzie [illegible] Blaserka jest kolejnym RTS-em, który [illegible] różnia w pełni trójwymiarowy [illegible] ustawienia kamery. Chociaż [illegible] niczy fabuła i występujące [illegible] nalezy [illegible]

WARGAMES THE MOVIE

Niewiele osób wie, że gra powstała w oparciu o kultowy, stworzony kilkanaście lat temu film, który w Polsce znany jest pod tytułem „Gry Wojenne". Film ten chyba jako pierwszy wprowadził hackera jako bohatera, i wprowadził go na ekrany. Przedstawiona jest tam sytuacja, w której program odpowiedzialny za sterowanie systemami obronnymi USA wariuje i stara się rozpocząć wojnę nuklearną. Film warto obejrzeć - już od początku wprowadza klimat, przedstawiając alarm nuklearny i przygotowania do ataku. Szczególnie ciekawie wygląda końcówka, w której program przeprowadza kolejne symulacje konfliktu nuklearnego, starając się odkryć zwycięskie jego rozegranie. Jednak po dłuższej chwili pytanie: „Co to za gra, w której nie można wygrać zwycięzcy?"

WERDYKT

INTERACTIVE STUDIOS — STRZELANINA

GRAFIKA ★★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

▲ NIEZŁE ▼ ODROBINĘ NUDZĄCA

7

ΩMEGA ELECTRONICS
ul. Szosa Chełmińska 90
87-100 Toruń
tel./fax (0-56) 236-03
tel. (0-56) 654-90-22
e-mail: paxaony@kki.nat.pl

KONSOLE • AKCESORIA • GRY • FILMY VCD
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I WYMIANA
ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI

Kupując Konsolę otrzymujesz dodatkowo:
- Grę lub Kortę pomięci
- Pięć numerów PSX EXTREME

NISKA CENA PADÓW DUAL SHOCK

Jeszcze na lulla dwa przed premierą MORTAL KOMBAT 4, MIDWAY [illegible] mordobicie - BIO FREAKS. Nie wiem dlaczego zdecydowali się na [illegible] szumnie zapowiadany MORTAL KOMBAT 4?

W BIO FREAKS [illegible] walki, w której wszystkie chwyty są dozwolone. Niedaleka przyszłość, futurystyczny [illegible] do gry. [illegible] mogą spotkać się w walce [illegible]

Dobrą pierwszą [illegible] [illegible]

FATALITY

[illegible] MIDWAY, mordobicie to [illegible] Oprócz juchy tryskającej [illegible] prawo [illegible] ciosach, każde z postaci ma dwa [illegible] Jednym z nich musimy przez [illegible] odciąć [illegible] do [illegible] ciosu [illegible]

KOŃCOWY BOSS

[illegible] dostali job i na punkcie [illegible] Nie [illegible] dawno mieliśmy okazję [illegible] walki [illegible] - Kronen - w [illegible] fantasy [illegible] NAL SYN [illegible] [illegible] sama walka odbywa się na małych platformach umieszczonych nad [illegible], z których nie możesz spaść, bo w bieczy [illegible] mogą Ci odbyć ręce.

[illegible] „jednorękiego bandyty". Spokojnie [illegible] ze ściany piły tarczowe [illegible] we wszystkie strony. Jest nawet arena w [illegible] do [illegible] przeciwników.

Ale [illegible] się z [illegible] polygonów, a precyzja ich wykonania [illegible] za grafikę. Dokładnie widać, jak wykonana jest twarz czy uszy [illegible] Całe uzbrojenie, które ma na sobie postać [illegible] Wielodoskonały [illegible] np. u Purge'a [illegible] Lecz [illegible] w przeciwnika [illegible] jak [illegible] przeciwnika, dolne lub [illegible] świetnie można się bawić [illegible] ciało na wylot!)

[illegible] przed walką, jak i po jej zakończeniu. Oczywiście [illegible] wszystkim wyłudzonym i strasznym.

[illegible] BIO FREAKS, to muszę powiedzieć, że większej bandy [illegible] w żadnej grze nie spotkałem. Purge to absolutnie zakręcony menel, który na plecach

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Mr. Sciere

★★★★★★☆☆☆☆

Piła

BROŃ I INNE UŻYWKI

[illegible] że BIO FREAKS czasowo umiejscowiony jest w przyszłości, do naszej dyspozycji oddanych jest [illegible] bojerów. Każdy zawodnik wyposażony jest w jakąś broń, z której [illegible] koniec może pluć do wroga. Aby opędzić się przed pociskami, należy włączyć inny bajer - osłonę, której jedynym ograniczeniem jest moc baterii. Do wszystkiego należy jeszcze dodać możliwość latania po planszach, by uzyskać pełny obraz bajerów BIO FREAKS.

[illegible] zamontowane na śmigło, a w [illegible] tach szczypce połączone z mechanicznymi [illegible] gadki, mieracja, [illegible] po prostu rozbrajają cały [illegible] Sabotage to [illegible] [illegible] nagród, [illegible] w rytu big guns, a w [illegible] [illegible] na wejściu wspomniane nożne [illegible] [illegible] wraz z latarnem w [illegible], która zaczyna [illegible] przed [illegible] Reality Strykera z MK TRILOGY?), Psyphira, jak sama nazwa wskazuje, to niezle wariaty, [illegible] dwóch ostrzy w dłoni, [illegible] mieć, fatalnie to jest „zwracający" moc [illegible] z [illegible] na [illegible], [illegible] które [illegible] „ząbki" pod nogi, a Delta jest [illegible] ze [illegible], tylko że nie za swoje [illegible] rzezywistości trzeciego [illegible]. Total Meltdown to Zippolhead – metalowy [illegible] na czasie [illegible], który na uwe, aby [illegible] z [illegible], [illegible] najwięcej [illegible] metalowych, [illegible] w dłoni [illegible] na wyłączenie [illegible] wszystko w tym gatunku. I jedyny spokojny człowiek - Bullseye - [illegible] z [illegible] dostarczony maszynowymi. Zapewniam, że takich [illegible] nie chciałbyś spotkać [illegible] w dzień na plaży. To trygica ROBYN!

[illegible] zawiera [illegible] ciosów specjalnych. Niestety niektóre z nich są bardzo trudne do wykonania w [illegible] walki (np. [illegible], a [illegible] klawisze na raz [illegible]). Poza tym [illegible] ciosy [illegible] [illegible] przeciwnika od razu, specjalne [illegible] z [illegible] lub [illegible] odskokami, [illegible] osłony, [illegible] służące do latania, [illegible], uppercuty, [illegible] ciosy do [illegible] w powietrzu, [illegible] comboseys, jak [illegible] klawisz do [illegible] broni. [illegible] odlobily.

„Fajnie" - [illegible]. Odpowiem jednak [illegible] nie [illegible] część specjali jest [illegible] część za [illegible] mocne jest [illegible] na [illegible] łatwo jest [illegible] przód" - booster [illegible] błys[illegible] ku [illegible] nie [illegible], który [illegible]

– [illegible] nie [illegible] jak [illegible] Chcę powiem, [illegible] wymarzone [illegible] dla [illegible] [illegible]. Ta [illegible] nie ma się [illegible] twórcy BIO FREAKS raczej odradzą. Choć [illegible] [illegible]. Pewnego razu, gdy jako Bullseye chciałem [illegible], w którym gracz rozkłada ramiona [illegible], [illegible] strzelając z dziobek umieszczonych na przedramieniach, mając [illegible] sytuacji, [illegible] wręcz chwycił mnie za [illegible] Mranmajcie - przeciwnik odciął mi [illegible], [illegible] jak wyborniem specjale - [illegible] zeys [illegible] w górę i [illegible] się, [illegible] jednej ręki tryskała krew. Wyglądał tak [illegible] [illegible], tak bezbronnie, niczym [illegible] że wszystko rozegrało się na planszy [illegible] [illegible], gdzie tło jest czarne, na [illegible] [illegible] wciąż [illegible] się jedno słowo [illegible] [illegible].

WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★

+	–
▲ POSTACI	▼ ZŁY SYSTEM WALKI
▲ GRAFIKA	▼ SZYBKO SIĘ NUDZI
▲ KREW	▼ ZBYT WOLNA

6

STAR LITE STAR LITE STAR LITE

POLECAMY NAJWIĘKSZY
KONKURENCYJNY CENOWO
Wybór gier i sprzętu do Sony PlayStation

W naszym katalogu znajdują się wszystkie aktusinie dostępne tytuły gier

W naszym katalogu znajdują się wszystkie aktualnie dostępne tytuły gier

Ponad 340 tytułów w wersji PAL !

W naszej ofercie znajdą Państwo gry [illegible]
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)
GRY DLA PLAYSTATION - [illegible] 5 zł [illegible]

Większość zamówień realizujemy w tym samym dniu !!!

ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE
Nasz katalog wraz z cenami i opisami jest bezpłatny

STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

WYSTARCZY ZADZWONIĆ NA NASZ NUMER
LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:

!!! MY USTALAMY NOWY STANDARD CENOWY NA UŻYWANE GRY !!!

KUPON RABATOWY • KUPON RABATOWY • KUPON RABATOWY
5%
na zakup towaru powyżej 105 zł

JAPONIA

KUNG-FU MASTER 3D

CRISIS BEAT

T

piątek, przy którym Tiamat wyrusza się być trochę
nym transportu, te „Principle of the Fearless"
owiek jego precyzyjnej ery jest w
wykupić (H przeszkoc, niektóri) cały Redak-
R ME wraz załogą. A że mała kobieta pedwedra, która
odpłynęła do tego łokcia, to U-Boot terrorystów. Reszty
eba wyjaśniać.

Na pokładzie znajduje się jednak kobieta, która postanowiła stawić opór pest kiem. Są to: Julie Jefferson (nie, nie z Blan-
dychi piękna kobieta która ukazuje moc krycia się w długich, kolących nogach; Yan Hfeiau
dziecko „wymiatające" trzymana w rękach ig, Kenshi Kinjya zadufany burdel, który stale
chodzi rękami w zeni przeciwnika (traktuje z buta, last but not least Eli Garland mistrz
zwarciumik.

Gra jest kontynuacją pomysłu wykorzystanego w FIGHTING FORCE, czyli jest trójwymiarowa, chodzona bijatyka, wzięta DOUBLE DRAGONEM 3D. Naprzeciw Ciebie stają do walki bardzo różnorodni przeciwnicy. Oprócz pewnej ilości wyszkolonych żołnierzy, psów i tygrysów w kolorach, na twojej drodze spotkasz bardziej niebezpieczne typy wrogów. A to wyskoczy na Ciebie brzydki mutant z zamontowanymi na przegubach jak długimi pazurami, ręce, ogniem z karabinami i bombami z moździerzami ogniem w dłoniach! Co scie, nazywającego się bossem – pytam z nią. Dla, do studenia przypomina kolo u nie powinieneś w pyt icowane w swym składzie.

dzo przypomina tytuły
ozróżnieniu od FIGHTI
oka wciągnąć. Cały czas
a jakiś wariat stara Ci się ne
przedmioty,
sena puszczanej dookoła (własnej
ktakularność. Wszystko wygląda
tarając się jak najlepiej
sąsiadów i przy przepięknie wykonanych

i za to się jednostki gdzie...
i potrafi najnowsze
tam kroi rzyca nożem,
łajdaki. Wszędzie
wrogów po
jej olbrzymia
CZĘŚĆ) –
przy specjalnych combo-

Audio-wizualna strona - na dobrym
Tylko do animacji można mieć
chcę więcej latek.

jest bardzo
twich
pewn spodoba
Nie wiadomo jednak,
pokaza ię mi rzadkim
razie najwięksm jego
zbytnio nud

CRISIS BEAT
FF stanął się być
masy
b
olejem
szybko przestawia
walki
my
się
typowo,
owa nieważną. Dla

KALI

WERDYKT

BIJATYKA

GRAFIKA

DŹWIĘK

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

KLIMAT ARCADE
FILMOWA KONWENCJA GRY
ANIMACJA
SZYBKO SIĘ NUDZI

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Sclera

TO JEST PARODIA!

POCKET FIGHTER jest jawną parodią STREET FIGHTERA i DARKSTALKERS. W [illegible] mamy tu do czynienia z postaciami znanymi z [illegible] dwóch serii, lecz owi wojownicy występują [illegible] pod tak [illegible] w Japonii wersją [illegible] [illegible] się nawet SC z [illegible] przeglęciem są nowe specj[illegible] próbuje uderzyć [illegible] [illegible] sposób - np. [illegible] [illegible] trofeami

Od dawna wiadomo, że Japończycy [illegible] dziwnie zakręcony naród. Na randkę [illegible] można umówić się do [illegible] gier [illegible] by to [illegible] mogła pokibicować przy rozbijaniu [illegible] przeciwników, [illegible] [illegible] sobie [illegible] jakichś [illegible] Dziwne? Dla prze[illegible] ropejczyka [illegible] nawet bardzo. A „Japo[illegible] takie [illegible] odchyły mają, które reszcie wiata wyd[illegible] niezrozumiał[illegible] nym z takich pod[illegible]ów [illegible] ła po[illegible] [illegible] w tom [illegible] S pew[illegible] jako [illegible] CAPCOMU [illegible] Kreacji to POCKET FIGHTER [illegible] pozytywn[illegible] [illegible] a anegdot[illegible]. A jaki to [illegible] związek ze wstępem? Ano możemy [illegible] spotkać się z jednym japońskich „zboczeń”, jakie nazywają [illegible] ludzie - przedstawieniem [illegible] postaci [illegible] się bojowników. Nie zdziwię się w[illegible] bardzo, gdy zobaczysz, że cała obsada [illegible] pojawiła się we wspaniałym SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO. Na wstępie do dyspozycji oddano nam dwanaście postaci, które [illegible] być [illegible] dobrze znane wielu graczom, jako [illegible] one mordobić CAPCOMU. Od samego początku [illegible] [illegible] strona graficzna - nie tylko [illegible] sam [illegible] także o pomysł przedstawienia wojowników. [illegible] dziesiące kiedyś Zangiefa który [illegible] słynnego „cieszenia” się po wygranej rundzie, pokazuje [illegible] w jego pięknie białym [illegible]? Miłośnik SF dosłownie się przewraca. Sama oprawa gry jest [illegible] wszystko jest takie kolorowe, [illegible] malowane tła [illegible] przed [illegible] [illegible] t chyba [illegible] CAPCOMU [illegible] dodać, że [illegible] w [illegible]

System walki uległ niezbędnym zmianom [illegible] nie kierując się w stronę maksymalnego uproszczenia [illegible] zamiast 6 [illegible] ręka, [illegible] Special. Wszystko dobrze znane, z wyjątkiem ostatniego. Spec[illegible] jest [illegible] przede wszystkim [illegible] uderzenie po [illegible] wypełnieniu [illegible] specjały, [illegible] ekwiwalne skrzy[illegible] [illegible] Podczas tego [illegible] postać szybciutko [illegible] wygląd lub na momencik dochodzą jakieś dodatkowe obiekty. Ak[illegible] trzep[illegible] go [illegible] walkiem dech[illegible] Zangief poz[illegible] się w[illegible] i po[illegible] [illegible] Wszyst[illegible] [illegible] rzędu

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Sciera

★★★★★★★☆☆☆

dające te [illegible] to [illegible] po [illegible] Japonce [illegible]

Pewnie zastanawiasz się, jakie to [illegible] ten cały wypadek [illegible] przeciwnika. Te p[illegible] bombel, którym można porsk[illegible] drugie [illegible] PER [illegible] sobą one wersę siły [illegible]

Grę [illegible] młodnicy której [illegible] Ją po[illegible] ze śmiechu [illegible] super combo [illegible] wyższe [illegible] kieruje na [illegible]

A gdy [illegible] że [illegible]

KALI

WERDYKT

CAPCOM — BIJATYKA

GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
ŚMIESZNA	ZBYT PROSTE COMBA
PIĘKNA	
GRATKA DLA FANÓW SF	

8

INFO: NA CD GRYWALNA WERSJA RIVAL SCHOOLS!!!

WAR ZONE

ZŁAM ZASADY!!! SĘDZIA NIE PATRZY!!!

No ten tytuł wielu ludzi czekało długi czas - spowodował się na prawdziwy przełom na rynku komputerowych wrestlingów. Jako że na wrestlingu trochę się znam, bardzo byłem szczęśliwy, że przydzielono mi WARZONE. Dlaczego? Bo to jest pierwszy naprawdę dobry wrestling na PlayStation. Co by na mówić o samej walce wrestlerów w prawdziwym świecie intra w komputerowych wrestlingach na pewno zachęcają do oglądania telewizji. Tak było w przypadku WCW NITRO, tak też jest w przypadku WWF WARZONE. Digitalizowane, pięknie wykonane, przykuwa uwagę genialnym montażem, ukazując wiele ciekawych zagrań (np. przywalenie przeciwnikowi krzesełkiem) w wykonaniu wrestlerów. Przy ostrych gitarowych riffach zachęca do mocniejszego ciskania joypada i zamknięcia japy, co by ślina na podłogę nie kapała.

Po szybkim przebrnięciu przez wspaniale rozwiązany, rozbudowany trening, odpalamy szybką walkę przeciw komputerowemu przeciwnikowi i możemy już zobaczyć to, czego brakowało WCW NITRO. Ns „dzień dobry" - grafika. Wreszcie można ujrzeć na ekranie trochę kolorów i rozróżnić postacie po wyglądzie. Wreszcie - postacie. Chociaż ich ogólna postura jest trochę „klocowata" sprawiają dobre wrażenie - ponieważ na ich ogólny wygląd składa się bardzo dużo części (patrz ramka CREATE PLAYER). Nawet w kwestii animacji WCW NITRO wymięka - tu wreszcie możemy mówić o płynnych ruchach. Fakt, na jej prędkość mogą co niektórzy ponarzekać, ale należy wziąć pod uwagę fakt, że wrestlingi nie mogą mieć takiej prędkości jak mordobicia pokroju TEKKENA i tak jest to najszybszy trójwymiarowy wrestling, a jego prędkość jest naprawdę zadowalająca.

A sama gra? Bardzo rozbudowana. Nie chodzi tu o opcje, bo rodzajów rozgrywki mamy pod dostatkiem - oprócz znanego wszędzie Tag Team (walki parami) i obowiązkowych Versus i Challenge, doszły dwie ciekawe rzeczy: Cage i Weapons Cage to walka na arenie ogrodzonej kratami (spróbuj popchnąć w ich stronę przeciwnika - biedak nie odbija się jak od lin, oj, nie!), zaś Weapons to normalna rozgrywka, tyle że z możliwością podnoszenia i używania do walki tu i ówdzie leżących krzesełek czy telewizorów.

Ilość dostępnych zagrań jest doprawdy imponująca i trzeba się trochę pouczyć, by je wszystkie opanować. Rozdrobniono się nawet przy dobiciach przeciwnika - jest ich cała masa.

Wspaniale prezentuje się oprawa dźwiękowa. Komentator rządzi, podobnie jak i żywiołowo reagująca publika. Miło jest posłuchać, jak skandowana jest imię naszego zawodnika. Naprawdę zaś spodobał mi się motyw, gdy grając jako Undertaker usłyszałem, jak jakaś kobieta wyrywa się z tłumu z emocjonalnie wykrzyczanym „Go Undertaker!!!".

Gra jest naprawdę fajna, a największą jej zaletą jest wspaniały tryb Multiplayer. Naprawdę, warto mieć urządzonko, co się Multi-Tapem zowie, grywalność dostaje niezłego speeda.

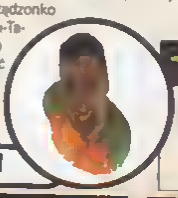
CO CZTERY GŁOWY TO NIE JEDNA!

Na tę grę nawet nie powinno się patrzyć pod kątem 1 Player Mode. Prawdziwy odlot jest dopiero, gdy trybie wieloosobowym. Gracz! Dopiero wtedy zaczyna się zabawa – Kali & Myszaq Vs. Sclera & Aju (przynajmniej wtedy można odegrać się na przeciwnikach). Redakcja zaczęła dostawać upomnienia od policji za zakłócanie spokoju. Można też sobie jeszcze podkręcić atmosferę kupując piwo, by od gry nie można było się oderwać.

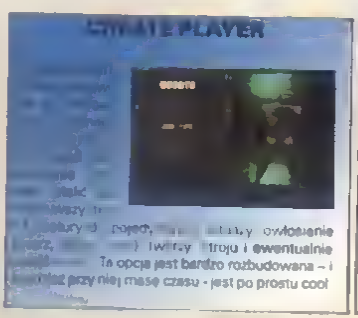
TRZY GROSZE SZERYFA

Potrafię zrozumieć, że wrestling to nie walki kurczaków, ale dlaczego ci panowie poruszają się jak przywiązane kluchy w smole? Ilość kombinacji [illegible] jest przyzwoita, ale to odgłosy [illegible] chyba mile obiły z pięścią kumpla przy najmniej już wiem, jak jest dźwięk, gdy żwirek dostanie po ryju! Kolejne sterowanie mogłyby być lepsze. Multi Tap podbija ocenę o jeden wzwyż.

Mr. Sclera



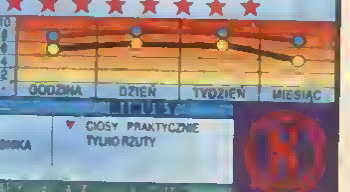
KALI



CREATE PLAYER

WERDYKT

ACCLAIM	BIJATYKA
GRAFIKA	★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ	★★★★★★



PLUSY
- MULTIPLAYER
- TWORZENIE ZAWODNIKA
- ROZBUDOWANE

MINUSY
- CIOSY PRAKTYCZNIE TYLKO RZUTY

DBZ DEAD BALL ZONE

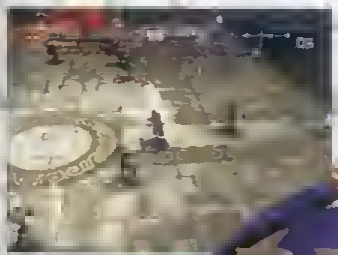
GRA NIBY SPORTOWA

Pamiętacie jeszcze Speedball na atari, dobrą Amigę? Panowie z GT INTERACTIVE podchwycili pomysł i wydali na Soniaka grę DEAD BALL ZONE „Tutaj jedyną zasadą jest brak zasad" – jak ktoś rzekł kiedyś w jakimś filmie

Zaraz po odpaleniu programu Gracza wita fajnie rozwiązana Menu gdzie przy przechodzeniu do kolejnych podmenusów pojawiają się jaskrawe animacje, dzięki czemu nie ulatuje się wkurzający napis Loading na czarnym tle No dobra, jest to może ciekawe, ale w sumie mało istotne przejdźmy więc do sedna sprawy DBZ to symulacja futurystycznych zawodów sportowych w których aby zwyciężyć, nie koniecznie trzeba grać fair. Prawdę mówiąc to grać kulturalnie nawet nie wolno gdyż przeciwnicy nie znają słowa „litość" Można zagrać pojedynczy mecz, albo przystąpić do rozgrywek ligowych W tym celu wybieramy jeden z piętnastu dostępnych teamów i wyruszamy na front ehh, znaczy na boisko Nazwy poszczególnych druzyn są dosyć interesujące np „Killa Klowns", „Gladiators", czy też „Voodoo" Ci ostatni mają odlotowe uniformy stylizowana na szkielety

Sama gra może kojarzyć się trochę z rugby Latające po arenie chłopaki (łącznie z bramkarzem przypada ich ośmiu na zespół) uganiają się za świetlną kulą (coś jakby piłką) a jak ją już złapią, to starają się przedrzeć na połowę przeciwnika i wpakować mu ją do bramki Nie jest to zadanie proste, gdyż poszczególne teamy potrafią bronić się nader zaciekle, aby jak najszybciej przejść do kontratarcia Jeżeli chodzi o działania defensywne to oprócz czynności standardowych, jakimi są zlapanie komuś miczy lub wykonanie efektownego rzutu (może polać się krew, która jednak natychmiast wsiąknie w podłoże), można jeszcze potraktować delikwenta piłą łańcuchową, względnie użyć karabinu lub bomby – w tym momencie Dual Shock szaleje Tyle dobrze, że na swoim przedpolu chociaż bramkarz jest niatykalny co oczywiście nie przeszkadza mu w poturbowaniu zabłąkanego w pobliżu przeciwnika Mecze podzielone są na cztery kwarty, pomiędzy którymi można dokonywać zmian ustawienia drużyny lub wpuszczać na boisko rezerwowych, opisywanych m in przez takie parametry jak szybkość i siła Ciekawe są też międzykwartowe oraz pomeczowe statystyki, gdzie oprócz ilości oddanych strzałów czy zdobytych punktów, znajdziemy także takie dane, jak liczba znokautowanych i zebrtych Wszystko to odbywa się oczywiście w duchu sportowej rywalizacji

Oprawa wizualna gry na pierwszy rzut oka prezentuje się przyzwoicie, ale po dłuższej zabawie widać, że nie jest to najwyższych lotów Efekty świetlne również odbiegają nawet dobrej roboty bo to głównie dzięki nim odnosimy wrażenia uczestniczenia w prawdziwie futurystycznym widowisku Świetnie dobrane jaskrawe kolory znakomicie pasują do klimatu gry czego nie można niestety powiedzieć o muzyce która powinna być zdecydowanie bardziej agresywna J ale pomimo że wszystko tak dobrze wygląda a zasady rozgrywki są jak najbardziej w porządku to czegoś mi tutaj brakuje, Gra jest niby dynamiczna, ale wydaje się być



TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Sniper

★★★★★☆☆☆☆☆

co zbyt chaotyczna ... pod ... oj lascywacji, DBZ jakoś ... zil Cóż, efektowne wykena ... e w parze z rajcownością Mus ..., że kiedy przemogłem ... towałem w tę pozycję jeszcze trochę czasu ... notowania trochę wzlosły DBZ może wwi... Was zainteresować ... przed dokonaniem zakupu Sam ... bym ... możliwości ... hę w ...

PIOTREK

WERDYKT

GT ... PRODUCENT ... PRODUCENT

GRAFIKA ★★★★★★★★★

DŹWIĘK ★★★★★

GRYWALNOŚĆ

▲ GRAFIKA
▲ OPCJA DLA DWÓCH OSÓB
▼ CHAOS
▼ KRÓTKOWIECZNOŚĆ

6

WRECKIN' CREW

EJSI

Czy znasz klimat lat dwudziestych... arę strasznych kalarów chcących rządzić całą ulicą dzielnicą czy nawet miastem? Ery w której tacy rozrabiacy jak słynny Al, za wszelką cenę chcą pokazać „Kto Tu Rządzi"? Oczywiście, każdy bandzior musi mieć własną lurę z kupą artylerii na pokładzie, a Ty jesteś tylko zwykłym szoferem pracującym dla niego i mimo za kochasz życie, nie raz musisz łamać siódme przykazanie

Takie jest prawo WRECKIN' CREW. Do wyboru mamy ośmiu + dwóch ukrytych kierowców psychopatów którzy z braku kasy postanowili jeździć dla mafii. Są to okropne wyrzutki, których nawet opieka społeczna nie chciała przyjąć w swe szeregi. Każdemu z nich boss kupił boską brykę z niezamskim wyposażeniem. Pawne pomyślałeś o elektrycznych szybach drewnie i skórze. Jednak myliłeś się dla tych zakapiorów liczy się tylko kaliber broni zamontowanej na tylnym siedzeniu i przerażna niespodzianki wożana w bagażniku. Niektórzy uciekają się do bardziej tradycyjnych matod i próbują Cię zgładzić strzelając z zabawkowej pukawki wypuszczając Ci kurczaka pod koło czy też próbując swoich sił w czatach. Lecz najgorsi gangsterzy podalią nawet walnąć małą bombkę atomową, strzelając Ci kurczaka pod koło czy też próbując swoich sił w czatach. Lecz najgorsi gangsterzy podalią nawet walnąć małą bombkę atomową, strzelając między oczy z armaty czy też po prostu dać serię z automatu. Oczywiście podstawą w tego typu grach są power-upy więc na jeździe leży pełno tego typu czarów. Tras nie jest za wiele ale mając w perspektywie to, że aby dobrze się bawić i liczyć się w całej stawce każdą z nich musisz opanować do perfekcji, liczba cztery + Mirror Mode wydaje się być zadawalająca, tym bardziej, że po zobaczeniu choćby jednej z nich nie będziesz zapewne pragnął więcej. Trochę za mało tutaj wszelkiego rodzaju skrótów i uproszczeń, które w humorystycznych wyścigach zawsze podnosiły grywalność chociaż i tak trasy są zakręcone jak ruski termos. Grafika jest uboga i mocno pikselowata, dzięki czemu gierka cyka bardzo szybko. Muzyka to klimaty hardcora techna świetnie zlewającego się z „nespidowaną" atmosferą gry. Bardzo skaszanione jest natomiast sterowanie pojazdem przez co najprawdę trudno opanować samochód.

Gierka niezła, oczkelwiek czegoś tu jeszcze brakuje, przeznaczona raczej dla młodszych Graczy którzy dopiero wchodzą w świat elektronicznych czterech kółek.

YELSTAR WYSCIOI 5

SENTINEL RETURNS

[redacted] trafił do Redakcji nikt nie mógł się zorientować [redacted] tej grze chodzi i jak się ją obsługuje. Zabrałem ją zatem na warsztat domowy, zapomniałem się z klawiszologią i zacząłem grać. Po spędzeniu godziny przed monitorem stwierdziłem, że co prawda potrafię grę obsługiwać, lecz nadal nie mam pojęcia o czym ona jest. SENTIEL RETURNS rozpoczyna się tajemniczym demkiem o bliżej nie określonej tematyce którąmu towarzyszy psychodeliczna muzyka, jakiej nie powstydziłby się żaden porządny horror. Następnie akcja przenosi się do elektownego Menu, w którym pewne urządzenia medyczne wysysa z pewnego dziwacznego embonou mapę obszaru, gdzie przenosi się następnie bieg wydarzeń. Na obszarze tym należy, poprzez pracowite stawanie urządzeń teleportacyjnych, dostać się na wysokość górującej nad obszarem wieży która penetruje teren niewidzialnymi promieniami „zjadającymi" naszą teleporty. Po zlikwidowaniu zagrożenia czeka nas awans do kolejnych map, w których trzeba zrobić dokładnie to samo, a terenów takich jest około sześćdziesiąt. I dla kogo to jest gra?! Jedynym, co zasługuje na uwagę jest przyprawiająca o dreszcze muzyka.

PSYONOBIS LOGICZNA 3

STAR

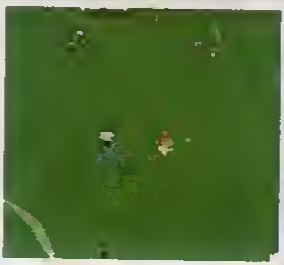
FRENZY

HIV

Czy „strzelanina samolotem" w środowisku 3D to wdzięczny temat na grę, która by mała zdobyć sobie szerokie grono wielbicieli? Jak najbardziej tak! Pamiętm „Swiv" z Amigi - czysta poezja! Tyle że to była typowa „strzelanina do góry". Ale szkopuł w tym, że należy takr tytuł przyprawić szczyptą dobrej grafiki, odrobiną czaderskiej muzy, a na koniec wlać do gara szklankę, a może i cały kubek grywalności! Sorry, kucharze pracujący nad FRENZY chyba dopiero praktykowali bo dostarczyli nam niesmaczną kupę takę ciepkę, która nie powinna przeskoczyć nawet przez kontrolę jakości. Toż to totalna parodia! Samolot (dwupłatowiec) widziany z pozycji TPP leci w jakichś kanionach (kapsdoutkie landscape'y), rozpierdzielając w mak wszystko, co popadnie. W sumie fajna to idea, jak na strzelaninę, ale... A przeciwnicy są wystrzałowi, mówiąc zartem samochodziki dzoła, meserszmity red barony hiehle! pojazdy gąsienicowe i inne perdoły. Dysponujesz kilkoma rodzajami broni ale szkoda o nich pisać: drętwy karabinek, bombki, rakety, hordy samonaprowadzanych ptaków (???). Grafika jest mizerna, bardzo mizerna, muzyki nie stwierdziłem nawet po najbardziej szczegółowych oględzinach, głupie odgłosy podczas walki jeno, a misje są denne. Na końcu pierwszej misji rozbijasz Godzilę, na końcu drugiej masz jakiegoś tobola (Intergalactic?), a dalej to już nie wiem, bo wyłączyłem tę marną grę z obrzydzeniem. W sumie jest to gra przeznaczona dla najmłodszych ale i im odradzam ten tytuł, bo sięzanudzą na śmierć. SCI - wstydź się! Niesmaczne!

SCI STRZELANINA 2

KICK OFF WORLD



EJSI

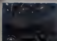
Pewnie wielu z Was ma jeszcze świeże w pamięci czasy, w których to w Amidze godzinami zastanawiało się na śmierć w nieskończoność kopaniny. Jedną z nich był Kick Off, i jak należało by się domyślać, uznaliśmy jego kontynuację na PSX-a. KICK OFF WORLD nie jest jednak pierwszą produkcją firmy ANCO na naszą maszynkę, ponieważ wypuściła ona wcześniej PLAYER MANAGER oraz KICK OFF '97. Teraz postanowiono połączyć te dwie gry czego efektem jest właśnie KICK OFF WORLD.

Niestety, jak się należało spodziewać, nad grą nie sprawował pieczy Dino Dini (kreator serii), który odszedł z firmy ANCO kilkoma lata temu, od tej pory wychodzą same chłamy.

Tego jeszcze u nas nie było: grać w piłę kopaną i przy tym zarządzać swoim teamem, to chyba brzmi zachęcająco. Do wyboru mamy aż 120 drużyn narodowych, przy czym tym razem nie zapomniano o reprezentacji Polski, i ponad 300 klubów z całego świata. Rodzi rozgrywek również wydaje się być zadowalająca, przy czym brakuje wspomnianej, ze świata rozbudowanej tu opcji praktyki. Cała reszta, która najbardziej wpływa na rozgrywkę gry jest totalnym nieporozumieniem i nie zasługuje na jakąkolwiek dobrą ocenkę. Grafika jest tak denna, że nawet dwa lata temu by nie zebrała pozytywnych opinii. Wielkie piksele oraz niedopracowane szczegółów aż [redacted] po oczach. Jako takiego dźwięku (poza kilkoma średnimi samplami) w tej grze w zasadzie nie ma, komentator tylko od czasu do czasu coś pałnie.

A co z rozgrywką? Mecemy sterzystać z trybu Classic, w którym rozegę obserwujemy z rzutu kamery z góry - tak jak na Amidze. Grywalność niczym nie przypomina tej sprzed lat, gra się nudno i bez jakichkolwiek emocji. Gra dla spartaczenia.

ANCO SPORTOWA 4



DARK FORCES
LUCAS ARTS

Nigdy nie lubiłem grać w DOOMA. Za cholerę nie mogłem pojąć tej pełnej towarzyszącej grom FPP. Panom z LUCAS ARTS chyba jednak również udzieliła się ta gorączka, skoro postanowili umieścić w [illegible] z sagi „Star Wars", a mianowicie Kyle'a Katarna [illegible] Rebeliantów. No cóż... Myślałem, że w końcu dam się [illegible] do strzelanek tego typu, lecz jakże strasznie była moja pomyłka. [illegible] misji, które ciągną się bardzo długo, są nudne, [illegible] faktem [illegible] lokacje [illegible] swój niepowtarzalny [illegible] mocny [illegible] ze światem „Star Wars" to nie wszystko. [illegible] możemy spoglądać w górę i w dół, podskakiwać [illegible] w DF bardzo kuleje. Tekstury nie są zbyt [illegible] i nazbyt często [illegible]. Muzyka związana wiadomo z czym [illegible] dźwiękowe wydają się być zbyt „przesterzałe". Podsumowując [illegible] roku [illegible] na pecetach [illegible] objawieniem, ale na [illegible] lepszych [illegible] grywalnych tytułów, które są w stanie przyciągnąć do siebie na chwilkę nawet takiego anty-doomowca jak ja.

Jędrek

\+ klimat | – grafika i grywalność

PSYCHIC DETECTIVE
ELECTRONIC ARTS

PSYCHIC DETECTIVE to nic innego jak rozgrywający się w czasie rzeczywistym interaktywny film z gatunku [illegible] przygodówek. Fabuła gry jest nieco szalona: jako Eryk Fox – facet posiadający psychiczną moc [illegible] po umysłach innych postaci występujących w grze [illegible] zagadki. PD był swego czasu chyba pierwszym [illegible] interaktywnym na PSX'a, a niebanalny wręcz zwariowany scenariusz [illegible] „hicior". Tak było kiedyś. A dzisiaj? [illegible] grę można skończyć w przeciągu jednego wieczoru [illegible] znaleźć [illegible]. Przede wszystkim horrorowate klimaty [illegible] z czarnym humorem i [illegible] erotyzmu (O! Yeah!) są wyśmienite. Poza tym gra posiada [illegible] różnych zakończeń, co przy jej krótkowieczności jest dużą szansą na [illegible] dłużej zatrzymamy się przed konsolą. Filmy [illegible] interesujący sposób, a muzyka im towarzysząca jest [illegible] zagadki są oczywiste [illegible] albo zbyt trudne. Krótko pisząc, PD jest tytułem interesującym i momentami nawet grywalnym, ale banalność i krótkowieczność stawiają go pomiędzy grami starymi, ale nie jarymi. A szkoda.

Jędrek

\+ klimat filmu | – krótkowieczność

MYST
CYAN

Takie gry jak MYST na długo potrafią zapaść w pamięci niemal każdego Gracza. Powód jest prosty. Ta surrealistyczna przygodówka zniewala swoim niepowtarzalnym klimatem oraz pełnoekranowymi zupełnie nie przy[illegible] rysunkami. Niektórych z lokacji za Chiny nie da się [illegible] każdej z nich można oczami wyobraźni dopieść [illegible] godzin ciałem sobie zupełnie „normalne" [illegible] niektórych lokacji (Świat Drzew po prostu [illegible]). Prawdziwym [illegible] odwiedzenie czterech światów i odnalezienie [illegible] księgi. [illegible] w skrócie, ale do całej reszty dojdziecie na [illegible] sami. Zagadki zawarte w MYST są nawet dość trudne, lecz producenci [illegible]. Natomiast efekty dźwiękowe oraz muzyka to genialne klimaty [illegible] na świadomość. Sterowanie jest bardzo podobne do tego w RIVEN, i nie powinno nastręczyć jakichkolwiek problemów. [illegible] do siebie wszystkie wymienione wyżej aspekty [illegible] ogólny obraz gry. MYST jest adresowany przede wszystkim do Graczy o romantycznej duszy, którym obcy jest jednak tani sentymentalizm a bliższa wrażliwość na piękno osnute mgłą tajemnicy.

Jędrek

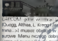
\+ klimat | – za trudne zagadki

BROKEN SWORD
REVOLUTION

BROKEN SWORD jest niczym innym, jak przygodówką opatrzoną ręcznie rysowaną grafiką. Każdy z posiadaczy PSX'a powinien się już zetknąć z tym tytułem, ale dla tych, którym obca jest ta gra lub bliższa druga część BS [illegible] wcielamy się w postać amerykańskiego turysty – George'a Stobarta [illegible] od wypicia kawy w jednej z paryskich kawiarni, która [illegible] wybucha. Potem już tylko naszemu bohaterowi zostaje [illegible] własną ręką, rzuca się w wir afer [illegible] z Zakonem Templariuszy. BROKEN SWORD charakteryzuje się piękną [illegible]. Muzyka, jak i efekty dźwiękowe idealnie [illegible] atmosferę jednym z najlepszych [illegible] także przyda się dobra znajomość języka angielskiego. [illegible] w grze są niezbyt trudne i nie powinny odstraszyć [illegible] trudności, co [illegible] nie oznacza, że BS jest grą łatwą [illegible]. Po prostu wszystko zostało tak wyważone [illegible] Graczowi za pierwszym maksimum rozrywki połączonej z olbrzymią dawką napięcia. A to, że dzięki tym wszystkim aspektom BS jest w stanie przekonać do siebie niemal wszystkich, niewątpliwie o czymś świadczy.

Jędrek

\+ grafika i scenariusz | – [illegible]

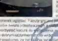


PROJECT OVERKILL
CAPCOM

Gry prezentowane przy użyciu rzutu izometrycznego cieszą się, nie wiem dlaczego, wielkim powodzeniem. PROJECT OVERKILL to gra ze stajni CAPCOM, gdzie wcielając się w jednego z czterech komandosów (Quogg, Althea, L. Kregg i [illegible] coś mi przypomina...) musisz obrócić w pył jakąś kosmiczną bazę. Brak intra i surowe Menu niczego dobrego nie wróżą, ale już briefing zmienia ustosunkowanie Gracza do programu. Podczas przedzierania się przez labirynty komandos zbiera [illegible] amunicję, apteczki itd. Ale najciekawszym elementem jest [illegible] obficie jucha (spływająca po ścianach) i flaki porozrzucane po pomieszczeniach. A jeśli podejdziesz blisko do delikwenta, [illegible] serię ciosów kolbą lub wielką pachą! Cool! Sterowanie [illegible] niewygodne (skok co 45 stopni), ale da się wytrzymać. Nastrój doskonale podbija niezwykle klimatyczna ścieżka dźwiękowa i efekty dźwiękowe. Warto wypożyczyć.

NIV

\+ rozpierdziel | – sterowanie



FIRO & KLAWD
BMG INTERACTIVE

Strzelanina dla dzieciaków – tak oto w skrócie można określić grę FIRO & KLAWD. Połączeni chęcią odwetu, kocur i orangutan stanowią najbardziej odjechaną parę bohaterów, jaką przyszło mi kiedykolwiek oglądać. Fabuła gry [illegible] Klawd ma przerąbane u jednego z bossów świata przestępczego [illegible] zdegradowany glina – próbuje wykorzystać kocura do [illegible] przy tym nadzieję, że tym dobrym uczynkiem [illegible] przestępców. A powszechnie przecież wiadomo, że nic [illegible] ludzi [illegible] skierowane przeciwko innemu [illegible] będą [illegible] nasi pobratymcy przez całą grę. A czy [illegible] – to już będzie zależeć od naszych umiejętności. [illegible] do [illegible] a mnogość różnych wykręconych [illegible] tylko [illegible] do wybijania wszystkich w pień. Całość przedstawiona jest w izometrycznym rzucie, a oprawa graficzna bije po oczach. [illegible] wszystkich zalet FIRO & KLAWD to jednak gra [illegible] więc lepiej będzie jeśli ten tytuł trafi w ręce młodszego brata. W końcu nie co dzień można postrzelać kocurem i małpą do innych zwierzątek. Oj, takie gangsterskie życie.

Jędrek

\+ dowcip | – [illegible]

TIPS&TRICKS

Jeśli posiadasz jakieś tipsy (najlepiej nowe i działające!), to wyślijcie je Internetem na adres *mati_pss@kki.net.pl* lub przyślijcie je na adres Redakcji (patrz stopka redakcyjna) z dopiskiem „Tips&Tricks". Pamiętajcie o podaniu wersji gry: PAL, USA czy też Japonia. Najciekawsze tipsy postaram się tu umieścić z krywą autora. Więc do dzieła!

COLIN MCRAE RALLY

Wpisz twoje imię jako
SACKFEET - aby otrzymać możliwość kierowania samochodem z miejsca Twojego pilota (trzeba zmienić widok na wewnętrzny, żeby ujrzeć jego ręce)
PEASOUPER - aby mieć możliwość jazdenia po odblokowanych trasach we mgle
BUTTONBASH - aby włączyć tryb „autko na pedale"
Pedałuje się naciskając ✕ i ○ na zmianę
HELIUMNICK - ekstra niespodzianka!!!
DIRECTORCUT - aby oglądać Replaye w trybie specjalnym
KITCAR - aktywacja trybu Turbo Boost (naciśnij SELECT podczas jazdy gdy wskaźnik jest zielony)
MOREOOMPH - włączenie trybu podwojenia mocy samochodu
FORKLIFT – włączenie trybu „tylko tylnie koła skrętne"
BLANCMANGE – Twój samochód będzie się zachowywał jak „galareta"
TROLLEY - uruchomienie trybu „wszystkie koła skrętne"

CRIME KILLER

Level	Kod
2)	○ □ ✕ △ ✕ △ □ △ □
3)	○ ○ □ ✕ △ ○ ○ ○ ○ ○
4)	○ ○ □ △ ○ ○ □ △ □ ✕
5)	△ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ □ △
6)	□ △ □ △ ○ □ ✕ ✕ ✕ △
7)	○ ○ ○ ○ □ ✕ △ ○ ○ ○
8)	□ △ □ ✕ △ □ ✕ △ □ ✕
9)	✕ ✕ △ ○ □ ✕ △ □ △ ○
10)	○ △ ○ ○ □ ✕ △ ○ ○ ○
11)	□ △ □ △ ○ ○ □ △ □ △
12)	□ △ □ △ □ △ ○ □ △ □
13)	✕ ✕ ✕ △ ○ ○ ○ □ ✕ ✕
14)	✕ ✕ ✕ ✕ △ ○ □ ✕ ✕ ✕
15)	✕ △ □ ✕ ✕ △ ○ □ ✕ ✕ ✕
KONIEC	✕ △ ○ □ △ □ ✕ △ □ △

FORSAKEN

Kody do leveli
2. 2JOV6X0N
3. GN16643P
4 XD9XS173
5. 6JBOSP1N

MICROMACHINES V3

Wpisz jako imię Gracza
CONFETTI - sprawdź sam
WINTERY - niespodzianka
NOTANKS - czołgi nie mogą strzelać

BIO FREAKS

Walka z klonem
Przytrzymaj SELECT podczas wybierania przeciwnika na ekranie wyboru postaci, aby walczyć przeciwko sklonowanej wersji postaci
Inny widok
Wciśnij L2 i R2 i przytrzymaj aż do rozpoczęcia się walki, a otrzymasz dodatkowy widok. Natomiast aby wrócić do normalnego trybu, przytrzymaj L2 i R2 oraz naciśnij ↓

FIFA: Road To World Cup '98

Maksymalne parametry zawodników
Podświetl jedną z umiejętności na ekranie edycji zawodnika i następnie wstukaj kombinację L1,L2,✕,□,✕ - jeden lub wszystkie z atrybutów zostaną podniesione do 99
Silniejsze kopnięcia
Naciśnij szybko R1,L1,↓,↑,← na ekranie wyboru drużyny
Zmiana oświetlenia
Zatrzymaj grę i naciśnij
□,△,✕,□,△,△,✕,✕,□,□,□,□,□,△,△,△,△,△ - na ekranie pauzy

WARGAMES: DEFCON 1

Naciśnij R2 zanim pojawi się ekran tytułowy i naciskaj START - teraz zobaczysz wszystkie wstawki FMV
Wpisz poniższe kody na ekranie Level Ends
MISJE NORAD

02	CZECH REPUBLIC	○,✕,○,○,✕,✕,○,✕,○
03	RUSSIAN URALS	✕,✕,○,✕,✕,✕,✕,○,○
04	CAIRO, EGYPT	○,□,✕,○,○,△,○,✕,□
05	CAMBODIA	△,✕,○,○,✕,✕,□,△,○
06	SWISS ALPS	□,○,○,□,○,✕,✕,○,✕
07	LIBYA	□,✕,✕,✕,○,□,○,✕,□
08	CHANNEL ISLANDS	○,○,✕,□,□,△,□,□,○
09	GRENADINES	□,□,○,△,○,△,✕,△,△
10	LOUISIANA BAYOU	✕,△,○,□,○,○,○,✕,□
11	CHINA, NEAR BEIJING	○,□,△,✕,□,△,△,△,□
12	SAUDI ARABIA	△,□,○,✕,△,○,○,✕,□
13	ARCTIC CIRCLE	□,□,△,□,△,□,△,✕,△
14	NEW YORK CITY	✕,✕,○,△,✕,△,□,✕,□
15	OMAHA DESERT	○,□,○,✕,□,✕,△,○,✕

MISJE W.O.P.R.

02	FLORIDA KEYS	○,✕,○,○,✕,○,✕,✕,○
03	IRIAN JAYA	□,△,✕,△,✕,○,□,✕,△
04	NEW ENGLAND	✕,△,○,✕,✕,○,○,○,△
05	RUSSIA	○,○,□,□,○,✕,△,✕,✕
06	BRUSSELS	✕,○,✕,△,△,□,○,✕,△
07	SOUTH AFRICA	△,△,✕,✕,□,□,✕,✕,○
08	HONG KONG	□,✕,○,△,✕,✕,□,○,△
09	MEXICO	□,○,△,△,✕,○,✕,✕,○
10	BERING STRAIT	✕,○,□,△,○,✕,□,✕,△

GRAN TURISMO

Gdy masz problemy ze zdobyciem jakiejkolwiek licencji to wejdź do REPLAY THEATRE i wybierz Demonstration, a następnie wybierz do odtworzenia Replay z testu, z którym masz problemy i podpatrz jak jedzie komputer (przejazd na „złotko"! Gdy zastosujesz się do sposobu jazdy komputera z pewnością ukończenie testu będzie dla Ciebie łatwiejsze

Gdy sprzedajesz wygrane samochody, to lób to u oryginalnych producentów - dostaniesz za nie więcej kasy

Dublowanie części
1. Kup dwa identyczne modele (mogą być różnych kolorów)
2. Zakup części (np takie, żeby maksymalnie podrasować swoją maszynę)
3. Sprawdź listę zainstalowanych części (w garażu) - powinieneś zobaczyć listę części, które właśnie kupiłeś
4 Zmień auto na to drugie (to bez dodatkowych części) i sprawdź listę przeróbek (powinna być pusta)
5. Teraz weź udział w jakimkolwiek wyścigu (nawet w Spot Race)
6. Gdy już jesteś w Menu kwalifikacyjnym, wejdź do opcji Machine Settings a następnie Change Parts Teraz możesz zmienić części na części z poprzedniego wozu opony, zawieszenie itp i podrasować drugie auto
7. Wyjdź z wyścigu i wróć do garażu Sprawdź listę części obu samochodów Obydwa będą miały zainstalowane te same części!

UWAGA Te sztuczka nie działa na Weight Reduction Racing Modification i kilka innych rzeczy Najlepszą rzeczą jaką możesz zrobić z tak podrasowaną maszyną, to sprzedać ją!
Aby zdobyć Concept Car trzeba wygrać mistrzostwa UK Va US
Ody chcesz zarobić trochę kasy, to wejdź do opcji handlowania i sprzedaj (np kumplowi) samochód Z powodu błędu w grze nie stracisz maszyny i będziesz miał kasę, a Twój kumpel samochód Po prostu świetny interes!

MORTAL KOMBAT 4

Aby mieć możliwość grania postaciami w dodatkowych strojach i z innymi broniami, trzeba na wybranej postaci wcisnąć i przytrzymać przez chwilkę odpowiednią ilość razy następujące przyciski SELECT + START + △ (1 - Superb!, 2 – Outstanding!, 3 - Hahaha, Excellent!)

Postać	Liczba powtórzeń	Efekt
RAIDEN	2	czerwone przepaski
KAI	3	dżinsy i skóra
LIU KANG	2	czarne kimono
SHINNOK	3	niebiesko-złoty strój
REPTILE	2	zielonkawy strój z maską z MK2
SCORPION	2	niebieskie ciuchy, czacha na wierzchu
JAX	2	kalesony i koszulka
REIKO	3	fioletowe wdzianko
JOHNY CAGE	3	garnitur i „mucha"
JAREK	3	czerwony kubrak, brązowe spodnie
TANYA	3	saksowny gorset, podwiązki
FUJIN	3	brązowy strój
QAN CHI	3	czerwony strój
SUB-ZERO	1	strój bez maski (cóż za szrama!)
SONYA	3	fioletowy strój, bez czapy

N2O

Dostęp do każdego levelu □△○△×△□×
Bronie □×○□×□○□
Efekt wody ○×□△△○△○
Aby nie stracić bonusu po śmierci □△×△○□△×
Nieskończone życia ○×× △□△□○
Firewall ××□×××△△
Wyłączenie kodów □□×○○○○△
Bonusowy statek ×××□△○×△
Dostęp do bonusowych leveli □□□△○△□□

TOMMI MAKINEN RALLY

Podczas gry w trybie Arcade, gdy widzisz że nie dasz rady zająć interesującej Cię pozycji, po prostu zrestartuj wyścig, a nie stracisz kontynuacji
Aby grać autobusem Wpisz STRANGE jako imię, teraz wybierz opcję Cheats w głównym Menu
Aby grać Peugeotem Wpisz PEUGEOT jako imię teraz wybierz opcję Cheats w głównym Menu
Lustrzane odbicia tras Wpisz MIRROR jako imię, teraz wybierz opcję Cheats w głównym Menu
Więcej szmalu Wpisz _MONEY_ jako imię, _ oznacza spację, teraz wybierz opcję Cheats w głównym Menu
Dual Shock non stop wibrujący Wpisz THRILLS jako imię, teraz wybierz opcję Cheats w głównym Menu
Tryb Rally Jeunes Wpisz FFSA jako imię, teraz wybierz opcję Cheats w głównym Menu

POCKET FIGHTER

Ukryte postaci Aby zdobyć Akumę i Dana, na ekranie wyboru postaci podświetl ChunLi i naciśnij ↑ by zdobyć Akumę Natomiast żeby zdobyć Dana podświetl LeiLei i naciśnij ↑

ROAD RASH 3D

Gdy zostaniesz złapany przez gliniarzy i nie chcesz tracić kasy na mandat, to spauzuj grę i zrestartuj wyścig - nie stracisz ani centa

Skrót w drugim levelu
Gdy będziesz jechał wyścig z Kaffa Koma do Der Panzer Club możesz użyć skrótu, który zaoszczędzi Ci 2,5 mili Aby z niego skorzystać jedź prosto przez 3 mile, a następnie odbij w lewo (chociaż strzałka będzie kazała Ci jechać prosto), zignoruj komunikat Wrong Way i jedź tą trasą do końca Gotowe!

RESIDENT EVIL 2

Przeszukaj biurko Chrisa (w biurze S.T.A.R.S.) 30 razy, a zdobędziesz film - po wywołaniu go w ciemni otrzymasz zdjęcie na którym jest Rebecca z pierwszej części Residenta

DEATHTRAP DUNGEON

Na ekranie Main Menu wstukaj poniższy kód L1, R1 △ △ □ ○ R1, L1 Teraz możesz wybierać levele na ekranie Load Game

X-MEN VS. STREET FIGHTER

Aby grać jako Akuma wejdź na ekran wyboru postaci i podświetl jakąkolwiek postać z górnego rzędu (np Juggernaut) Teraz naciśnij ↑ Pojawi się ukryte pole z Akumą, którym będziesz mógł grać w każdym trybie

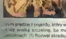
HEART OF DARKNESS

Oto opis wspaniałej gry pt. HEART OF DARKNESS. Nie ma się o czym rozpisywać, zatem podam kilka suchych faktów.

bRUDASY to wstrętne kreatury towarzyszące Ci od początku po sam koniec gry. Są wyjątkowo plugawe i natrętne, a poza tym występujące w ilościach hurtowych, więc podstawowym składnikiem mikstury przetrwania będzie dla Ciebie opanowanie (bezbłędne) eksterminacji tych dupków oraz sztuki wyswobadzania się z ich uścisków. Jeśli chodzi o pierwszy aspekt, to polecam walenie po girach (to ich słaby punkt – szybciej giną). drugi aspekt tyczy się nie nerwowego bujania bRUDASA na boki. Gdy dobrze zamieszasz, bRUDAS odskoczy i będziesz go mógł śmiało skasować. Musisz także pamiętać o tym, że bRUDASY (i nie tylko) lubią zaskakiwać od tyłu – wiesz, co trzeba robić. A na koniec to definitywnie rozwalaj bRUDASY doko skaczące w przestworzach, bo lubią spadać na Twój łeb!

Co do symboli zawartych w tekście, to znak !!) oznacza kolejną lokację. W przypadku tegoż opisu myślę o lokacjach wielce kolokwialnie – lokacja to po prostu kolejna plansza (ekran). Musiałem zastosować takie oznaczenie, co by nikt się nie [illegible]bił, [illegible] zatem ujrzysz !!) – oznacza to, że [illegible] kolejnej lokacji (ekranie), jeśli zaś ujrzysz [illegible] !) oznacza to, że musisz pokonać 5 lokacji (ekranów).

To by było z grubsza na tyle. Zapraszam do emocjonującej rozgrywki.



Swoją przygodę zaczynasz zaraz po tym, jak Twój pojazd latający został uwięziony w skalnej szczelinie. Wyskakuj [illegible]ym prędzej z pojazdu, który wybuchnie. (!) Przeskocz wielką szczelinę, bo marnie skończysz w [illegible]uściach. (!) Rozwal skradającego się bRUDASA, po czym strzel w wiszącą czachę. (!) Roznieś na strzępy wiszący fragment szkieletu. !!) bRUDASA poczęstuj wiązką ze swojej giwery, a następnie rozwal wiszącą nad Twoją głową skałę przypominającą czaszkę. Jeśli to zrobisz, skała spadnie, robiąc w ścianie w głębi wielką dziurę. Wyskoczy banda bRUDASÓW, więc się z nimi [illegible]aw. (!!) O, kolejna banda bRUDASÓW, jed[illegible] tym razem atakująca z prawej i lewej strony. (!) Przeskocz nad czterema gdzieś spieszącymi się bRUDASAMI (możesz wykonywać podwójny skok), po czym rozwal czołgające się kreatury. Teraz wyskoczy dwóch pajaców z cyrku - wiesz, co masz robić. (!) Rozwal bRUDASÓW (uważaj na [illegible]onego za czachą!) i wejdź po szkielecie. (!) Z wielkim hukiem wyskoczy banda ćwierć[illegible] z hersztem (gBUREM) na czele. Ten gBUR [illegible] Twój plecak z całym wyposażeniem, czyli jest nie za wesoło - jesteś bezbronny.

Uciekaj czym prędzej. (!) Przez most przejdź powolutku (za Tobą idzie bRUDAS). (!) Zeskocz z [illegible] przed siebie pełną parą. (!) Jeśli tylko [illegible] światła, to jesteś uratowany [illegible] za jasności, więc [illegible] nędzne życie. !!!!) Na skale [illegible] a podążaj jej śladem [illegible] półce skalnej z szkieletem [illegible] podskocz. [illegible] znajdziesz się w [illegible] bo się zamknie... [illegible] do góry [illegible]

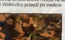
Po wspięciu się na szczyt dowiesz się co nieco na temat tajemniczego zniknięcia Twojego beniaminka. rÓŻOWY słUGUS schrzanił robotę (porwał przez przypadek właśnie Twojego psa), no no wkurzył się wŁADCA cIEMNOŚCI (Master of Darkness). Przypadkowo jeden z lATAJĄCYCH IDIOTÓW oberwał.

Znajdujesz się na szczycie góry. (!) Podskocz i złap lianę - otworzy się przejście. (!) Przeskakuj po kamieniach. !!) Chwyć się liany i poczekaj, aż żARŁOCZNY kWIAT wetnie świetlika - teraz możesz spokojnie nad nim przeskoczyć. Wejdź do góry. !!!) Teraz będziesz Tarzanem - skacz na lianach, a gdy spadniesz na łeb węża, ten Cię przerzuci na brzeg. (!!) Teraz czeka Cię przeprawa przez bagno, z tym że wpław. Uważaj na lATAJĄCYCH iDIOTÓW - możesz na momencik zanurkować, gdy ci będą Cię atakować. Uważaj jednak, gdyż zbyt długo nie możesz się pod wodą znajdować. (!) Wyskocz na brzeg - w strefie, gdzie padają promyki, jesteś bezpieczny. !!) Na środku mostu zatrzymaj się, wejdź po blokach skalnych na wyższy mostek. !!) Skocz i złap za ogon wiszące straszydło. (!) Poczekaj, aż żARŁOCZNY kWIAT połknie świetlika, po czym podskakując walnij banię w podwieszone gniazdo (wysypie się gromada świetlików). Wróć na most, po czym wespnij się po blokach skalnych na samą górę. !!) Nic tu nie ma, bo załatwiłeś wcześniej wiszące straszydło (tak, to był jego zadek). !!) Poczekaj, aż pierwszy (licząc od lewej strony) żARŁOCZNY kWIAT zeżre świetlika, po czym z rozbiegu przeskocz szczelinę (spoko, drugi Cię nie tknie). !!! Poczekaj, aż środkowy żARŁOCZNY kWIAT połknie świetlika, wskocz na linę, pod trzecim kWIATUSZKIEM się przeczołgaj. (!) Wejdź na skałę i przepchnij głaz. Skały się osuną, a Ciebie czeka przejażdżka (bobsleje, ale mniej wygodne). Wisisz na lanie. Rozbujaj się. Złapiesz patyk, który zaraz wykorzystasz. Wpadasz do bagna i płyniesz !!!, nie zatrzymuj się nawet na momencik), wyjdź na brzeg. (!) Wejdź na drugie drzewo, po czym skacząc na lianę pomóż swojemu nowemu kumplowi - Akrobacie (Amigo).

Co prawda wystresowałeś się go trochę, ale szybko się zaprzyjaźnicie. Akrobata zabiere Cię na małą przejażdżkę, w trakcie której napotykacie na patrol LATAJĄCYCH IDIOTÓW. Choć Akrobata robi, co może, nie jest w stanie oprzeć się ferajnie maszkar - dostaje strzała w michę, po czym puszcza Cię i spadasz do wody.

Nie wypływaj na powierzchnię, bo i Ty dostaniesz. Nurkuj w dół. !!) Dotknij MAGICZNY KAMIEŃ, który da Ci MOC. Płyń w prawo. !!) Teraz dawaj nura w tunel. (!) Wypłyń na powierzchnię. Po wyjściu na brzeg zorientujesz się, że MOC, którą uzyskałeś, to nic innego jak możliwość załatwiania wielu spraw na odległość (strzelanie) (musisz sobie zdawać sprawę z faktu, iż zostałeś wyposażony w dwa rodzaje strzałów: T<1> - mocne strzały, rozwalające bRUDASÓW i inne maszkary za jednym uderzeniem, ten pocisk jest mocno destrukcyjny, ale dosyć długo się ładuje; O<2> - słabe strzały, ale bardzo szybko się ładują, można nimi zaszaleć). Rozwal górę kamieni. (!) Przetocz [illegible]renko pod ścianę, po czym w nie strzel. Wejdź po pnączu i przeskocz na górę. (!) Zeskocz na dół, [illegible] na drugi brzeg [illegible] się piranie [illegible] w tym stylu) po [illegible] się po [illegible]

skałach na półkę skalną. Stamtąd strzel w ziarenko, a gdy te urośnie - przeskocz na nie (możesz to uczynić wchodząc wcześnie na różowe skały) i wejdź do góry. !!!) Zeskocz do wody, nurkuj przy samej ścianie, aby nie schrupały Cię pODWODNE żARŁOKI (acz sterowanie pod wodą - jest trochę trudne i niewygodne). !!) Uważając na żARŁOKI, zaczerpnij powietrza, po czym kontynuuj nurkowanie. (!!!!!!!) Uważaj na prądy wodne wytwarzane przez pODWODNE żARŁOKI i płyń jak najszybciej (gdy znajdziesz się w grocie, gdzie możesz płynąć w dół lub w górę - płyń w górę, płynąc w dół dotrzesz do groty, w której możesz zaczerpnąć powietrza). Po trudnej przeprawie zaczerpnij powietrza. Nurkuj przy samym dnie, aby Cię nie dopadł żARŁOCZNY kWIAT. !!!) Przepłyń między pODWODNYMI żARŁOKAMI i wdrap się na brzeg. !!) Zestrzel 2 żARŁOCZNE kWIATY, zeskocz na różowe skały, zestrzel kWIAT po prawej stronie, zeskocz na dół i daj susa do dziury. !!) Szybko zwiewaj w lewą stronę, bo Cię dorwą rOBALE. (!) Idź w lewo. (!) Przykucnij i rozwal bRUDASÓW. Dwukrotnie strzel, a gdy spadnie ziarenko - strzel w nie. Wejdź po pnączu. (!) Powal kamień po lewej stronie, po czym przeczołgaj się pod żARŁOCZNYM kWIATEM. !!) Rozwal rOBALE i zejdź po różowych skałach na dół. (!!) Wskocz do wody i płyń w prawo. !!) Po rozwaleniu zapory z kamieni wracaj najszybciej, jak potrafisz. Piranie płyną za Tobą. (!!!!!) Wyjdź na brzeg i wracaj tą samą drogą, którą tu przybyłeś (uważaj na żARŁOCZNY kWIAT - musisz się pod nim przeczołgać!). !!) Strzel dwukrotnie, a nasionko przetocz z sobą w prawo. !!) Przetocz nasionko jeszcze raz, a wpadnie do wody popychając następne. Strzel w nasionko i wskocz z rozpędu na powstałe pnącze. Stąd strzel w pnącze po prawej stronie (zamieni się w nasionko). Wejdź najwyżej, jak się da, i przeskocz na półkę skalną po prawej stronie. Zepchnij nasionko do wody i idź w prawo. (!) Strzel w nasionko, wejdź na powstałe pnącze, strzel w drugie nasionko i wskocz na pnącze, po czym udaj się do góry. (!!!) Rozwalając żARŁOCZNE kWIATY i bRUDASÓW, wspinaj się po różowych skałach. !!) Wyjdź na górę i biegnij w lewo. Wyskoczy tu co prawda banda bRUDASÓW, ale nie wdawaj się z nimi w rozróbę, bo Cię schrupią. !!) Strzel w nasionko i wejdź po pnączu. Idź w lewo. (!) Rozwal bRUDASÓW uwieszonych pod sufitem. Podejdź do skraju półki i stamtąd rozwal bandę bRUDASÓW odgrażających się z dołu. !!) Rozwal bRUDASÓW i wejdź na skały. Idź w lewo. (!) Wolniutko przejdź po moście.



Most zawala się pod Twoim mizernym ciężarem, ale na szczęście ni stąd, ni zowąd pojawia się Akrobata, który Cię ratuje. Tym razem Akrobata zabiera Cię do swojego domu i przedstawia ziomkom. Rozwiązując problemy żywnościowe całej populacji Akrobatów, szybko zyskujesz ich sympatię. Postanawiają Ci pomóc. Szaman pociągnąwszy fajkę wodną wpada w trans i opowiada Ci o złowrogim wŁADCY cIEMNOŚCI i bandzie jego sługusów, którzy rypnęli Twojego pieska. Niestety, scena zostaje przerwany atakiem lATAJĄCYCH IDIOTÓW na wioskę. Rozpierdziucha na całego! Trzeba wiać!

Rozwal lATAJĄCYCH iDIOTÓW - uważaj na ogniste kule, którymi rzucają. Nie spiesz się, trochę ich tu będzie. Gdy już rozwalisz wszystkich, możesz iść dalej. (!) Za mostem panoszy się banda bRUDASÓW. Są nieco inteligentniejsi od tych, których spotkałeś do tej pory. Strzelaj <1> tak, aby [illegible] zmusić ich do podskoczenia, po czym [illegible] (!) Wejdź na most. Banda lATAJĄCYCH IDIOTÓW [illegible] atakuje. [illegible] rozwaleniu mostu [illegible] na sam dół [illegible]

rozwal strzeczkiem. Przeskocz i przemieszczaj się w prawo (!) Rozwal 2 rOBALE i nadal napieraj w prawo (!) Rozwal wystający korzeń (a raczej "coś" przypominającego korzeń) i wskocz na linę (!!) Wyłądujesz pomiędzy dwoma bRUDASAMI – tego po prawej stronie rozwal, pobiegnij w prawo odwróć się i rozwal drugiego bRUDASA. Idź w prawo (!) Rozwal bRUDASA i wróć się (!) Wejdź po drabince i strzel Nasionko przetacz maksymalnie w prawo (!) Strzel w nasionko i wespnij się po pnączu (!) Strzel w konar i szybko przeskocz na porosty Idź wytyczoną ścieżką (!!) Strzelaj w konary i czym prędzej przeprawe się pomiędzy nimi Idź do góry [Uwaga! Jeśli konar Cię uderze, to podczas swobodnego spadania wciskaj X, a nie spadniesz na leb jeno gdzieś się zatrzymasz] Idź do góry (!) Strzel w konar i rozwal 2 rOBALE, po czym gazem do góry (!) Luz, IATAJĄCY iDIOCI nic Ci nie zrobią - są uwięzieni Kieruj się w prawo a następnie do góry i w lewo Po drodze rozwal 2 rOBALE (!) Teraz do góry (nie próbuj przeskoczyć) (!) Rozwal 2 rOBALE Konar nad Tobą unieszkodliwi ten po lewej stronie też, po czym pędź do góry i ustaw się nad konarem po lewej stronie Gdy po momencie się "obudzi", chlaśnie Cię - spadniesz jednak w pożądane miejsce (!) Strzel w zawieszony głaz - opuści się - i rozwal IATAJĄCYCH iDIDTÓW (!!!) Wróć do miejsca gdzie spotkałeś unieżonych IATAJĄCYCH iDIDTÓW Idź do góry (!!) Uważając na spadające kamcory, przeprawe się na drugą stronę i idź do góry (!) Oto sprawcy lawiny - rozwal tych dowcipnisiów i idź do góry (!!!) Teraz nie zatrzymuj się ani na momencik, bo gonię Cię pAJĄKI - wykorzystaj całą parę, jaką masz w łapach i nogach

Zmykasz pAJĄKOM na szczyt, ale po ostrej wspinaczce jesteś tak wykończony, że ręce Ci odmawiają posłuszeństwa - spadasz. Oglądałeś jednak "The Long Kiss Goodnight", więc wykorzystujesz swoją MOC do miękkiego lądowania.

Zeskocz z klifu, odwróć się i rozwal bRUDASÓW, którzy zaraz się pojawią (!) Rozwal bRUDASÓW i IATAJĄCYCH iDIOTÓW (!) Hm, jest problem - duży! Przed Tobą znajduje się zapadnia, ale jej naciśnięcie powoduje powstanie kolejnego, nieco mniejszego problemu Wróć zatem do poprzedniej lokacji (!) Może nie zauważyłeś tego wcześniej, ale tu także znajduje się zapadnia Naciśnij ją i biegnij w prawo (!) Przeskocz ponad zapadnią - problem z głowy [musisz to zrobić szybko] (!) Uff! jak tu gorąco Uważając na lawę, przeskocz na platformę szybko na drugą i na ścianę Teraz, kurczowo trzymając się ściany przesuwaj się w lewo i do góry [uważaj na lawę!] a następnie w prawo (!) Teraz masz do czynienia z pAJĄKIEM rozwal go Uważaj na słup, który wydziela - jest niemiły w dotyku (!) Rozwal bRUDASA znajdującego się najbliżej Ciebie (najbardziej się odgrażającego), wespnij się do góry i rozwal tego przyczajonego po prawej stronie [jak zdążysz nałapać piąchy i spadniesz, pamiętaj o trzaskaniu w klawisz X - zlepiesz się i nie spadniesz do lawy]. Teraz zejdź nieco niżej i przeskocz na platformę, na której znajdował się bRUDAS którego sprzątnąłeś jako pierwszego Stąd rozwal ostatniego bRUDASA, któremu się zdaje że jest mistrzem kamuflażu Teraz do góry po ścianie przeskocz na platformę, a stąd znów po ścianie w prawo (!) Rozwal IATAJĄCEGO iDIDTĘ i udaj się w miejsce, gdzie się on znajdował (!) Rozwal całe towarzystwo (pAJĄKI rOBALE i IATAJĄCY iDIOCI) - uważaj na ogniste kule - przeskakuj nad nimi i rób salta. Wróć do poprzedniej lokacji. (!) Wskocz na ścianę i zejdź na dół Uważaj na lawę (!) Idź do góry (!) pAJĄKI nie masz zbyt dużego pola do manewrowania, więc jeśli wydzielą choć rtuć słupu to zmyślą się dół i przyczaj się w lewym dolnym rogu ekranu Kierunek - cały czas do góry. (!) Teraz będzie gorąco - czeka Cię walka z pAJĄKAMI i rOBALAMI na raz Spokojnie, wyjdziesz z tej sytuacji zwycięsko, jeśli Wykorzystasz chwile

W oddali widzisz zamek - oto cel Twojej wyprawy. Właśnie tam uwięziony jest Twój pupilek.

Idź w prawo (!) Stój na skarpie Stąd rozwal rOBALA, który tylko czeka, abyś to zrobił później (wtedy Cię zje) Po rozwaleniu go, wejdź na ścianę i przeskocz ponad bulgoczącą lawiną na drugą stronę (!) Rozwal 2 pAJĄKI i idź dalej (!) Rozwal pAJĄKA i szybko do góry - przygotuj się na IATAJĄCEGO iDIOTĘ Rozwal go Wskocz na platformę przeskocz na drugą - stąd pocrzestuj MOCĄ trzech kolejnych iDIOTÓW Przeskocz na poprzednią platformę, wejdź na ścianę i zejdź tam, gdzie załatwiłeś pAJĄKA. Uważając na lawę przeprawe się pod platformami (!) Omiń ławę i przejdź tam, gdzie znajduje się nasionko Popchnij je i strzel w nie, a powstanie pnącze Teraz musisz się udać do góry W tym celu musisz wrócić do poprzedniej lokacji [uważaj na lawinę] i przeskoczyć po platformach (!!) Wskocz na pnącze, a z niego na ścianę Powoli zarsz wyskoczy dwójka IATAJĄCYCH iDIOTÓW - zeskocz na grunt i stąd się z nimi uporaj Teraz znów hop! na pnącze, na ścianę i do góry Znów jesteś na powierzchni Spotykasz Akrobatę

Dowiadujesz się, że większość ziomków Akrobaty jest w tarapatach - osłabiły siły podczas inwazji IATAJĄCYCH iDIDTÓW na ich wioskę Najbardziej wycieńczony Akrobata pada na ziemię, po czym transformuje się w IATAJĄCEGO iDIOTĘ. O dziwo, nie atakuje nikogo, tylko odlatuje w pokoju. Akrobaci potrzebują MAGICZNY KAMIEŃ, aby odzyskać siły. Akrobata zabiera Cię z tego nieprzyjemnego miejsca, lecz po zatknięciu z podłożem masz, rzecz jasna, pecha. Grunt zapada Ci się pod nogami. Teraz wypadki toczą się bardzo szybko, nie masz czasu na zastanowienie.

Biegnij w prawo (spadniesz w dół) (!) Biegnij w prawo (start na zapadni) (!) Biegnij w lewo i strzel w roślinkę - powstanie pnącze, które zatrzyma przesuwającą się od lewej strony kolumnę Teraz możesz się wykurować Idź w prawo. (!) Wciśnij przycisk w ścianie i wróć, skąd przed chwilą przybyłeś (!) Zeskocz w dół i szoruj w prawo (!) Jeden bRUDAS stoi na czatach Przepchnij nasionko, strzel w nie, a następnie wespnij się na powstałe pnącze i skasuj stąd bRUDASA. (!) Rozwal bRUDASÓW Ujrzysz MAGICZNY KAMIEŃ, ale nic z nim nie zrobisz Idź w prawo i zeskocz w dół (!) Rozwal bandę bRUDASÓW i idź w prawo. Musisz się przeczołgać pod kolumną (!) Nie wstawaj! Przeczołgaj się pod zARŁOCZNYMI kWIATAMI, nie daj się sprasować – zabierz nasionko i wracaj (!) Przetocz nasionko pod trzecią kolumnę od lewej strony i strzel w nie Pnącze wypycha kolumnę - to akurat ta kolumna, która podtrzymuje MAGICZNY KAMIEŃ

MAGICZNY KAMIEŃ zostaje wypchnięty ponad powierzchnię wody. Akrobaci odzyskują siłę i magiczna zdolności - teraz i oni potrafią efektywnie walczyć.

Napadają Was IATAJĄCY iDIOCI, jednak po krótkiej rozwalce dostają w kość

Akrobaci fetują zwycięstwo, po czym odlatują. Jednak na drodze spotykają hordy IATAJĄCYCH iDIOTÓW Teraz - gdy już odzyskali moc - nie są oni dla nich żadnym wyzwaniem. Krótka pilka i jest po kłopocie Akrobata transportuje Cię na zamek. Teraz jesteś zdany tylko i wyłącznie na siebie.

Znajdujesz się w pieczarze Rozwal bRUDASA IATAJĄCEGO iDIOTĘ, który się zjawi Rozwal bRUDASÓW i IATAJĄCYCH iDIOTÓW Wejdź na haki na ścianie i przejdź na wcześniejszej lokacji (!) Rozwal zawalony przejście i wejdź tam NIKA [sposób na sTRAŻNIKÓW jest taki lasz go sTRAŻNIK rozpada się na 2 placki czasz <1> i rozwalasz placki jeśli jednak nie walisz placków, to z każdego powstanie nowy sTRAŻNIK - trzeba się spieszyć] więc go rozwal (!) Wejdź powoli na łańcuch Gdy będziesz stał na środku wyłączą zaczajeni IATAJĄCY iDIOCI rozwal ich Idź w prawo [uwaga jeśli spadniesz tego miestu, te spadniesz w bardzo niemiłym miejscu - nie jest to główna droga, ale można tędy dojść do głównej drogi Zieszą w [illegible] cji obie ścieżki się łączą] (!) Oto pierwszy zagadnik - do rozwalki czekają podwieszone pod platformą bRUDASY i dwóch sTRAŻNIKÓW Najpierw rozwal bRUDASÓW, następnie sTRAŻNIKÓW Musisz się nieźle napocić bo sTRAŻNICY nie są dłużą czadu (!) Rozwal bRUDASA znajdującego się za przeszkodą Widzisz trzy "prasy" jedna nieruchome, pozostałe pracujące Pod pierwszą prasą znajduje się zapadnia jeśli na nią [illegible] nesz, to zostanie z Ciebie miazga Przeskocz tam nad zapadnią i od razu biegnij, aby aktywna prasy Cię nie zmiażdżyły (musisz wycelić maksymalnie skocz po tym jak obie prasy opadną równocześnie! (!!) Masz rOBALI Wskocz na łańcuchy, zrób jeden - dwa kroki podskok i atak (4 rOBALE) rOBALE najczęściej atakują tej samej jamy, więc nie powinieneś mieć większych problemów Zejdź na dół (!) Zejdź najniżej, jak możesz i rozwal bRUDASA. Zeskocz i wciśnij różowy przełącznik po prawej stronie Wysunę się bloki skalne Wskakuj na nie i przeskocz na półkę w lewym górnym rogu ekranu (!) Rozwal bRUDASA i wciśnij różowy przełącznik Idź w prawo (!) Zostań na półce i stąd rozwal bRUDASÓW Zeskocz na dół Uważaj, bo wyskoczą kolejne bRUDASY Wiesz, co trzeba z nimi zrobić (ku-ku). Wciśnij ponownie różowy przycisk po prawej nie i wdrap się na bloki skalne Tym razem [illegible] góry (!!) pAJĄKI 3 pAJĄKI Chyba nie ma problemu, co nie? Po rozprawieniu się z nimi wracaj do lokacji z łańcuchem Po drodze uważaj na prasy i pamiętaj o przeskoczeniu różowej zapadni (!!) Zeskocz na dół (!) Rozwal bRUDASÓW i sTRAŻNIKÓW (pamiętaj o plackach) (!) Rozwal bRUDASÓW i przeskocz przez dziurę Nadepnij różową zapadnię, a wysuną się dodatkowe bloki w dziurze Wskocz na bloki i schodź w dół (nie zeskakuj, bo będziesz miał poza [illegible]) Z bloków skalnych przejdź na łańcuchy a z tych zaskocz na zapadnię znajdującą się po prawej [illegible] ale Otworzy się przejście po lewej stronie [illegible] pedną stamtąd bRUDASY więc im dokop tym wyczyść biegnij w lewo Przebiegając po drugiej zapadni otworzysz kolejne przejście, skąd wypełzną dwa sTRAŻNICY ale na razie mają ich w nosie (!) Dobiegnij do schodów i czym prędzej zejdź nimi w dół (!) Wciśnij różowy przełącznik i wracaj do góry (!) Rozwal sTRAŻNIKÓW i pędź w prawo (!!) Zejdź schodami w dół (!) Nawet nie próbuj walczyć z rOBALAMI Zejdź na dół i rozwal sTRAŻNIKA. Zostaw go pod postacią placków. Błyskawicznie wejdź schodami do góry - oto powstaną dwa sTRAŻNICY rOBALE się na nich rzucą Wykorzystaj moment i przeskocz czym prędzej po łańcuchach (!) Wskocz na [illegible] nych Podejdź w lewo, a wysuną się [illegible] lejne Przejdź na nie, a po prawej strefie dole) wysuną się nowe bloki Oczywiście [illegible] na nie przeskoczyć [illegible] pojawi [illegible] lewej stronie, na [illegible] [illegible] nik tym razem już [illegible] [illegible] (!) Idź w lewo. [illegible] w lewo (!) Chodź [illegible] bRUDASY [illegible]

który wtrąci Cię do lochu (!) Zdziwisz się bardzo, ale spotkasz tu swojego kochanego pieska – po którego przybyłeś Ale to nie koniec gry Sytuacja wydaje się beznadziejna Strzel jednak prosto do góry a do lochu wpadnie nasionko Teraz strzel w nasionko i wejdź na górę po pnączu Pies zostaje, niestety Na górze powal głaz

Głaz wpada w rynnę, po której stacza się na dolny poziom. W okowie przed zgnieceniem, plugawy rÓŻOWY sŁUGUS wskakuje do lochu. Głaz zastawia wyjście a lochz tak, że wystarczy tam miejsce jedynie dla pieska, który wyskakuje stamtąd, gniotąc łeb sŁUGUSA. rÓŻOWY sŁUGUS zostaje uwięziony.

Wszystko by było O K., ale Twój kochany piesek znikną! Trudno, musisz go szukać Wcześniej rozwal przycisk na ścianie, a otworzy się przejście po lewej stronie Biegnij tam (!) Wskocz na i rozwal sTRAŻNIKA (zastosuj motyw rÓBALAMI - zeżrą go gdy się rozłoży na placki) w międzyczasie wcześniej przełącznik po lewej stronie lotworzy się przejście u góry) Szybko wejdź do góry po prawej stronie a stamtąd przeskocz na lewą stronę i na półkę (!) Zeskocz na dół i biegnij dalej aby wywabić bRUDASÓW Wróć szybko do poprzedniej lokacji i rozwal ich Teraz idź tam skąd ich wywabiłeś (!) Dokop bRUDASOM podwieszonym pod sufitem i IATAJĄCYM IDIOTOM idź w lewo (!) Wywab wszystkich (bRUSY i sTRAŻNICY), wróć do poprzedniej lokacji Teraz idź tam, skąd ich wywabiłeś (!) znajdują się dwa przełączniki Ten po otwiera przejście u góry ten po prawej, zamyka Otwórz zatem przejście i wejdź po blokach skalnych do góry Przeskocz i idź w lewo (!) Przejdziesz kawałeczek i zobaczysz co nieco

rÓŻOWY sŁUGUS dostarcza wŁADCY cIEMNOŚCI MAGICZNY KAMIEŃ, Ten, rozwścieczony, rozwala MAGICZNY KAMIEŃ na części.

B... może dopiero teraz zdasz sobie sprawę z tego, że jesteś bezbronny Rozwalony MAGICZNY KAMIEŃ stracił swoją moc, więc i Ty ją straciłeś Jesteś bezbronny Zeskocz zatem na dół - na mostek i nie ruszaj się Nie bój nic - bRUDASY będą się do Ciebie skradać a w międzyczasie sTRAŻNIK strzeli Przeskocz (salto) nad tatą ogniu, która spali mostek Spadniesz w dół, ale bRUDASY Cię nie dopadną (!) Biegnij szybko w prawo (!) Biegnij w prawo przeskakując ponad bRUDASEM przyczajonym na środku Zwolnij - idź normalnie (!) Wolno przejdź po lei/uchu, bo wpadka będzie tragiczna Teraz gaz! (!) Zeskocz na dół korytarzem w lewą stronę. (!!!) Wcześnij z lewej stronie i zaczekaj, aż bRUDAS z tunelu Przeskocz go i przeczołgaj otem (!!) Wyjdź i szpula na bloku skalna – wyskoczy bRUDAS ale nic Ci nie zrobi Pnij się do góry (!) Wyjdź na górę i biegnij jak najszybciej w lewo (nie zważaj na bRUDASÓW) (!!) Tnij do przejścia, które właśnie się otworzyło (!) Przeskocz przez dziurę powstałą wskutek zawalenia się ukradnie mostu (!) Wskocz do dziury

Masz wielkiego pecha, bo spadniesz prosto na łeb gBURA. Ten, po zorientowaniu się o fakcie, że żarło spadło na jego łeb - połyka Cię w te pędy.

...adowolony chociaż z tego ze raczej służysz gBUR ciężko sapie Jako ...w jego żołądku, odżywiając br ...ch, biorąc ... Strzel zatem kilka razy, gBUR czymś ... tylko

KÓW i pędź dolną ścieżką (!) Rozwal IATAJĄCYCH iDIOTÓW i sTRAŻNIKÓW, a następnie nadepnij na zapadnię Wróć do poprzedniej lokacji (!) Po drabince wejdź na wyższy poziom Nadepnij na zapadnię, a otworzy się przejście (!) Przeskocz po platformach (!) Rzeźnia Rozwalaj IATAJĄCYCH iDIOTÓW uważając jednocześnie na podwieszonych pod sufitem bRUDASÓW następnie zeskocz, odwróć się i rozwal natrętnego sTRAŻNIKA Idź w prawo (!) Rozwal sTRAŻNIKA, podwieszonego bRUDASA oraz bRUDASA, który zaczął się za schodami Schodkami wejdź do góry

Spotykasz zz rÓŻOWEGO sŁUGUSA, któremu wyperswadujesz kilka rzeczy. Na złożenie zeznań dajesz mu jedną mikrosekundę. Grzecznie poprosisz go o MAGICZNY KAMIEŃ, jednak ten wyjawi Ci, w jakim stanie technicznym ów kamyk się znajduje. Mówi Ci także, że kamień został rozwalony przez wŁADCĘ cIEMNOŚCI na małe części, więc jeśli te części pozbierasz, to on pomoże Ci go złożyć w całość, dzięki czemu odzyskasz MOC, Akrobaci także

sŁUGUS pokazuje Ci, gdzie masz podążyć. (!) Oto pierwsza część MAGICZNEGO KAMIENIA - przetocz tan odłamek do sŁUGUSA i wróć w to samo miejsce, po czym wejdź po drabinie do góry (!!!) Tunelem przeczołgaj się uważając na bRUDASA, który wyłoni się zeń w najmniej oczekiwanym momencie (!) Rozwal wszystkich bRUDASÓW (!) Po schodach wejdź do góry (!) Rozwal bRUDASA, nadepnij na zapadnię i hop! przez nowo otwarte przejście (!) Oto drugi odłamek MAGICZNEGD KAMIENIA - zbroń z nim do rÓŻOWEGO sŁUGUSA i wróć z powrotem do tej lokacji Jednak droga z kamieniem nie będzie łatwa (!) Przetocz kamień tak, aby wpadł do dziury (!) Przepchnij kamień pod zamknięte przejście, wejdź na zapadnię, połóż się i strzel kilkukrotnie w kamień, a ten przetoczy się pod śluzą Gdy zejdziesz z zapadni, przejście się zamknie, więc zejdź po schodach na dół i kontynuuj robotę (!!!!) Po dostarczeniu drugiego odłamka MAGICZNEGO KAMIENIA, nie pozostaje Ci nic innego jak wyruszyć po kolejne części: (!!!!!!) Jesteś w lokacji gdzie znalazłeś drugi odłamek, Otworzyły się dwie śluzy, więc przejdź pod pierwszą, po schodach wejdź na górny poziom i poczekaj, bo druga śluza się zamknie Zejdź zatem na dół podejdź do pierwszej śluzy (ta opadnie a podniesie się druga) po czym migiem wejdź po schodach i przeskoczSwoich kroków nie kieruj schodami do góry lecz idź w prawo (!) Rozwal sTRAŻNIKÓW i wróć do poprzedniej lokacji (!) Teraz idź schodami do góry (!) Rozwal wszystkich sTRAŻNIKÓW Będąc na górnej kondygnacji, idź w prawo (!) Stop! Oto trzeci odłamek MAGICZNEGO KAMIENIA. Schyl się i przetocz kamień tak, aby zjechał na platformie na dół Wróć do poprzedniej lokacji (!) Zejdź na dół i nadepnij na zapadnię, po czym biegnij w prawo (!) Strzel w kamień, a kolejna platforma wyniesie kamień do góry Wróć do poprzedniej lokacji (!) Wejdź na górę i nadepnij na zapadnię Biegnij w prawo (!) Stop! Strzel w kamień tak, aby spadł Wróć do poprzedniej lokacji (!) Zejdź schodami w dół, i jeszcze raz w dół (!) Idź w prawo (!) Teraz musisz przetoczyć odłamek do rÓŻOWEGO sŁUGUSA (uważaj na wszelkie śluzy bo mogą z Ciebie zrobić miazgę!). (!!!!!!)

Po dostarczeniu trzeciego odłamka MAGICZNEGO KAMIENIA, rÓŻOWY sŁUGUS łączy wszystkie w całość, ale okazuje się, że brakuje jeszcze jednej, malutkiej części Oczywiście, tę musisz ją zdobyć.

Idź w lewo (!!) Rozwal sTRAŻNIKÓW i wskocz do dziury

W międzyczasie, w okolicy gdzie przebywa rÓŻOWY sŁUGUS przyszedł Twój piesek - Whisky. rÓŻOWY zdrajca zaczął się za kamieniem, po czym wypłaca psu a zaskoczenia kzjawiska. Whisky wpada w wiR cIEMNOŚCI.

Rozwal wszystkich bRUDASÓW i IATAJĄCEGO IDIOTĘ Uważaj na bRUDASA, który zaczął się pod dolną półką Wskocz do dziury (!) Przed Tobą ostatni najtrudniejszy etap przygody Do pokonania czekają Cię jedynie cztery lokacje ale za to tak trudne że będziesz płakać i zgrzytać zębami z nerwów Rozwal sTRAŻNIKÓW (!) Rozwal bRUDASÓW Są ich setki, nawet tysiące! Stań na wysokości kia Musisz mieć dobrze opanowane wyswobadzanie się z serdecznych uścisków, bo w przeciwnym wypadku skończysz w paszczy jednego z bRUDASÓW (!) Rozwalaj bRUDASÓW Po chwili do zabawy wtrąci się szefo - wŁADCA cIEMNOŚCI Będzie on ciskał ognistymi kulami, które musisz przeskakiwać przy pomocy salta (!) A teraz masz przerąbane, bo do rozwalki masz kolejne setki, a nawet tysiące (hehhe!) bRUDASÓW, dwóch sTRAŻNIKÓW i skasowanie wŁADCY cIEMNOŚCI Nie będzie łatwo, bał będzie cholernie trudno!!! Na pewno Ci się to uda - kwestia czasu (!) Jest! Upragniony, ostatni odłamek MAGICZNEGD KAMIENIA. Podejdź do niego

A teraz czeka Cię obejrzenie krótkiego filmiku, rozprawa z mojakami i obejrzenie długiego filmu rozwiązującego całą przygodę, dającego wiele do myślenia.

Moje gratulacje i dziękuję za miło spędzony czas

UKRYTE RZECZY

BREATH OF FIRE 3 jest dość nowatorskim rolplejem. Przede wszystkim oferuje grafikę trójwymiarową, rzut izometryczny i możliwość niewielkiej rotacji kamery co umożliwia nowy sposób ukrywania różnych przedmiotów. Często może się zdarzyć, że przejdziesz tuż obok jakiegoś skarbu nie wiedząc nawet o jego obecności bo był on zakryty przez jakiś trójwymiarowy obiekt lub ścianę ograniczającą dolny lub prawy fragment ekranu. Dlatego więc, gdy przechodząc obok miejsca, które jest chociaż częściowo zakryte, a możesz tam spokojnie się dostać zatrzymaj się i tak poobracaj kamerą, żebyś zobaczył cały teren niewidoczny przy wyjściowym ustawieniu kamery. Staraj się bawić kamerą jak najczęściej, gdyż w ten sposób będziesz w stanie zdobyć wiele przydatnych niespodzianek. W dodatku gdy obracasz kamerę, cała akcja zatrzymuje się dzięki czemu nie musisz obawiać się ominięcia jakiegoś wyderzenia lub jakiegokolwiek ataku ze strony wrogów.

SMOKI I INNE PRODUKTY PRZEMIANY MATERII

Dość ciekawą nowością jest dualizm postaciowy głównego bohatera - jest on pół-smokiem pół-człowiekiem. Przez większość czasu chodzimy pod postacią człowieka który w niektórych momentach zmienia się w smoka. Choć na początku gry nawet nie mamy możliwości kontroli przemian, w miarę postępów uzyskamy swobodny dostęp do czaru umożliwiającego przemianę w smoka, co będzie można wykorzystać także podczas zwykłych potyczek z napotkanymi stworami. Aby zmienić się w smoka, należy rzucić czar Accession i następnie dobrać kryształy warunkujące zdolności i wygląd smoka. Do stworzenia smoka możesz wykorzystać jeden, dwa lub trzy różne kryształy. Oczywiście, z im większej ilości kryształów zbudowany jest smok, tym bardziej jest on potężny i ma więcej zdolności. Jednak należy pamiętać, że za każdy z kryształów już na wstępie traci się odpowiednią ilość energii magicznej AP a po przemianie z każdą turą bitwy za każdy kryształ będzie odbierana kolejna porcja AP trochę mniejsza od wartości wstępnej. Jeżeli ilość punktów magicznych (AP) będzie za mała, by „zapłacić" za kolejną turę pobytu pod postacią gada zostaniesz z powrotem zamieniony w człowieka. Dlatego też powinieneś przed każdą przemianą brać pod uwagę Twoją zasobność punktów magicznych, by w pewnym momencie nie okazało się, że całkowicie się z nich spłukałeś. Zresztą zawsze możesz powrócić do postaci ludzkiej na początku każdej tury walki używając stale dostępnej zdolności Restore Form. Oprócz tego, że zabawa w dragona jest kosztowna magicznie, to zmiana formy zabiera jedną turę. Z tego powodu nie szalej z morphami i nie używaj smoka do bitew łatwych lub krótkich, w których nie masz większych trudności z pokonaniem przeciwnika. Jednak gdy na Twojej drodze stanie jakiś wyjątkowo wredny gość, nie omieszkaj przybrać postać dragona. Twoja szansa na zwycięstwo wzrosną. Kryształów wykorzystywanych w przemianach jest 16 jednak w przeciągu całej gry otrzymasz ich zaledwie 8. Resztę będziesz musiał zdobyć na własną rękę - niektóre z nich są dość trudne do odnalezienia, niektóre wręcz odwrotnie. Ich odpowiednie kombinacje mogą dać ci ciekawe smoki. Poniżej znajduje się tabelka odpowiadająca wystąpieniu planszy z dostępnymi kryształami podczas wyboru składników do przemiany w smoka. Obok numeru kryształu znajduje się liczba w nawiasie, która przedstawia ilość zbieranych na wstępie przez kryształ punktów magii (AP).

1(8)	2(8)	3(8)	4(8)	5(8)	6(8)	
7(8)	8(8)	9(10)	10(8)	11(8)	12(8)	
13(8)	14(8)	15(8)	16(11)	17(16)	18(48)	

Kryształy

1 **FLAME** - po walce z Balio i Sundersem
2 **FROST** - po prawej stronie domku Maskyza Gorga
3 **THUNDER** - na plaży za domkiem strażnym na północny wschód od Rhapsia
4 **SHADOW** - po zatrzymaniu smoka w Dauna Mine
5 **RADIANCE** - w pobliżu z teleporterem w Container Yard
6 **FORCE** - w podziemiach Plant
7 **DEFENDER** - po zjeździe z Mt. Bournare
8 **ELDRITCH** - na szczycie latarni obok portu Rhapsia
9 **MIRACLE** - w trzeciej sekcji jaskiń Mt. Zuba
10 **GROSS** - przed wioską po opuszczeniu Tidal Caves
11 **THORN** - w miejscu lądowania rakiety
12 **REVERSE** - w obszarze „?" u podnóża Mt. Bournare, w jej wschodniej części
13 **MUTANT** - napiszy Steel Beach
14 ??? - na obszarze „?" z domkiem, półwysep w Uruluan
15 **TRANCE** - na obszarze „?" z drzewem Yggdrasil, po opuszczeniu Kamlanatu
16 **FAILURE** - w budynku Colony
17 **FUSION** - od ducha kobiety w Dauna Mine, zaraz po otrzymaniu genu **SHADOW**
18 **INFINITY** - po walce z najsilniejszym smokiem

Ciekawe smoki - kombinacje kryształów

NINA HYBRID DRAGON musisz mieć NINĘ w swojej drużynie + FUSION
MOMO HYBRID DRAGON musisz mieć MOMO w swojej drużynie + FUSION
REI HYBRID DRAGON musisz mieć REIA w swojej drużynie + FUSION
PECO HYBRID DRAGON musisz mieć PECO w swojej drużynie + FUSION
KAIZER DRAGON INFINITY
DRAGON PUPPY FAILURE
DARK DRAGON PUPPY SHADOW
BEHEMOTH MIRACLE
DRAGON PUNK MIRACLE + ???
NISEKAIZER DRAGON FAILURE + INFINITY
DRAGON HENNA MUTANT + ???
TEIAMATO SHADOW + TRANCE
WARRIOR SECOND FORCE + TRANCE
BEHEMOTH DRAGON PUNK ELDRITCH + MIRACLE + ???
DRAGON THORN + FROST + DEFENDER
TRIGON FLAME + FROST + THUNDER
QUICKSILVER MIRACLE + THORN + REVERSE

Nie są to oczywiście wszystkie kombinacje. Najlepiej samemu poeksperymentować różnych zestawów (Red Bull + wódka + lód. I by odnaleźć jeszcze jakieś fajne combosy.

OBOZOWANIE (KONCENTRACYJNIE)

W trakcie gry w przeciągu licznych walk, stale będziemy tracić punkty energii życiowej i magicznej. Uzupełnić je można, podobnie jak i nagrać stan gry, w karczmach na terenie całego świata. Wystarczy porozmawiać z barmanem, by zapisać stan gry (SAVE) lub udać się na regenerujący spoczynek (REST). Problem w tym, że za nocleg trzeba jeszcze zapłacić. Co więc zrobić, gdy chcemy „zaoszczędzić" lub odpocząć, a w pobliżu nie ma żadnej tawerny, baru lub karczmy albo nie mamy pieniędzy na nocleg? Można wtedy rozbić obóz - wystarczy na mapie świata nacisnąć klawisz START w odpowiednim miejscu. Obóz można rozbić prawie wszędzie - jest to zabezpieczone (podświetlone) w odpowiednio ramce, obok kompasu. Oprócz tego, że obozowanie nic nas nie kosztuje, dostajemy wtedy jeszcze kilka dodatkowych możliwości. Oprócz odpoczynku (REST) i zapisu stanu gry (SAVE), można wybrać członków drużyny (CHANGE PARTY MEMBERS), zobaczyć listę mistrzów wraz z ich właściwościami, którzy zechcą jakiegoś postawić w naszej ekipy (LOOK AT MASTER LIST) lub pobawić się zdolnościami naszych postaci pod warunkiem, że masz co najmniej jeden SKILL INK (LOOK AT SKILL NOTES). I nawet mówiąc wiąc staraj się obozować jak najczęściej.

MISTRZOWIE I MAŁGORZATY

W trakcie gry napotkasz wielu osobników określanych dumnym mianem MASTER. Mogą oni brać pod swoją „opiekę" Twoich członków Twojej drużyny, najczęściej żądając czegoś w zamian. Inna wersja pieniądze - to kapitalistyczne świnie nie potrafią docenić piękna sielankowej krainy pełnej fantastycznych stworzeń czekających na ubicie. Ze za mistrzem liczyć na pewne korzyści - najczęściej odnoszą się one do podnoszenia jednych statystyk i obniżania drugich przy awansowaniu na kolejne levele. Przykładowo: gdy Twoim mistrzem jest BUNYAN przy awansowaniu na kolejne levele możesz liczyć się z następującymi odchyleniami od normy: HP+2, PWR+2 DEF+1 AP-2 INT-3. Bardzo ważne jest też wracanie do swoich mistrzów co jakiś czas po awansowaniu na kolejne levele - można w ten sposób uzyskać nowe zdolności czary przedmioty lub nawet nowe formacje bitewne.

Mistrzów można spotkać na terenie całej krainy czasami są oni sprytnie schowani lub do ich kryjówki jest wymagane kierowanie jakimś członkiem drużyny. Mistrzów dla postaci doberaj uwzględniając ich charakter i zadania podczas walki. Jeżeli chcesz używać danej postaci do walki tylko fizycznej, bez wahania przyjmuj ofertę mistrza, który zwiększy zdobywaną w trakcie awansowania na kolejne levele siłę (PWR) i ilość punktów energii życiowej (HP) a obniży inteligencję (INT) i ilość punktów magicznych (AP). Liczba levelli mówi o ile poziomów trzeba awansować, by zdobyć nową zdolność.

LISTA MISTRZÓW

1. MISTRZ: BUNYAN, MIEJSCE CEDAR WOODS
ZA CO? nic
LICZBA LEVELI 2, 5, 8, 10
STATYSTYKI
HP +2 AP -2
PWR +2 DEF +1
INT -3 AGL 0

2. MISTRZ: MYGAS, MIEJSCE na zachód od wioski McNEIL
ZA CO? wszystkie pieniądze
LICZBA LEVELI 1, 4, 6, 8
STATYSTYKI
HP 0 AP +1
PWR 1 DEF 1
INT +2 AGL 0

3. MISTRZ: YGGDRASIL, MIEJSCE [illegible] wschód od Plant
ZA CO? Wisdom Fruit - daj jako Peco
LICZBA LEVELI 2, 5, 6
STATYSTYKI
HP 1 AP +
PWR-2 [illegible]
INT +2 AGL -

4. MISTRZ: DURANDAL, MIEJSCE [illegible] dzy murami Wynda
ZA CO? nic
LICZBA LEVELI 1, 2, 3
STATYSTYKI
HP 0 AP 0
PWR 0 DEF 0
INT 0 AGL 0

5. MISTRZ: GIOTTO, MIEJSCE plaża [illegible]
ZA CO? ranga wędkarza ROD MASTER

LICZBA LEVELI 2, 5, 8
STATYSTYKI
HP +4 AP +3
PWR 1 DEF 1
INT 1 AGL 1

6. MISTRZ: EMITAL, MIEJSCE domek obok Dauna Mine
ZA CO? 10000r
LICZBA LEVELI 2, 4, 6
STATYSTYKI
HP 0 AP +4
PWR 2 DEF 2
INT+4 AGL 0

7. MISTRZ: NACHIO, MIEJSCE kuchnia w zamku Wyndia
ZA CO? daj mu: Beef Jerky, Merman Squid, Swallow Eye, Angler
LICZBA LEVELI 7, 4
STATYSTYKI
HP +2 AP 2
PWR +2 DEF 0
INT -1 AGL 1

8. MISTRZ: BAIS, MIEJSCE Dauna Mine
ZA CO? -
LICZBA LEVELI 2
STATYSTYKI
HP 0 AP 0
PWR +1 DEF 0
INT 0 AGL 0

9. MISTRZ: LANG, MIEJSCE grobowiec zamku Wyndia
ZA CO? nic
LICZBA LEVELI 2
STATYSTYKI
HP 0 AP 0
PWR 0 DEF +1
INT 0 AGL 0

10. MISTRZ: LEE, MIEJSCE Eastern Checkpoint
ZA CO? nic
LICZBA LEVELI 2
STATYSTYKI
HP 0 AP 0
PWR 0 DEF 0
INT +1 AGL 0

11. MISTRZ: WYNN, MIEJSCE Junk Town
ZA CO? nic
LICZBA LEVELI 2
STATYSTYKI
HP +1 AP 0
PWR 0 DEF 0
INT 0 AGL 0

12. MISTRZ: D'LONZO, MIEJSCE Caffe Shop
ZA CO? musisz mieć 15 różnych broni
LICZBA LEVELI 2, 3, 4
STATYSTYKI
HP 1 AP -2
PWR +1 DEF 0
INT 0 AGL +1

13. MISTRZ: MERYLEEP, MIEJSCE „?" na północny zachód od Caffe Shop
ZA CO? jako RYU wytnij krzaki, a jako PECO kopnij kamień tak, aby wpadł do stawu. Daj jej kamień znaleziony w pobliżu Maginsa Gorge. Za każdym razem, gdy chcesz z nią się skontaktować, musisz przyjść jako PECO
LICZBA LEVELI 2, 5, 8
STATYSTYKI
HP 1 AP 0
PWR -1 DEF -1
INT 0 AGL +2

14. MISTRZ: FAHL, MIEJSCE pub w fortecy Arena Town
ZA CO? musisz mieć 30 level doświadczenia
LICZBA LEVELI 2, 4, 6
STATYSTYKI
HP +4 AP 0
PWR +1 DEF +3
INT -3 AGL -3

15. MISTRZ: HONDARA, MIEJSCE Ujian Tepe - świątynia
ZA CO? otrzymywać wszystkie umiejętności od Mistrza D'Lonzo
LICZBA LEVELI 2, 5, 8
STATYSTYKI
HP 0 AP +1
PWR 2 DEF 0
INT +1 AGL 0

16. MISTRZ: LADON, MIEJSCE pokój z portalem w Dragner
ZA CO? Musisz mieć wszystkie Geny. Za każdym razem, gdy chcesz się z nim skontaktować, musisz chodzić jako RYU
LICZBA LEVELI 3, 5, 7, 9
STATYSTYKI
HP -6 AP -6
PWR +2 DEF +2
INT +2 AGL +1

17. MISTRZ: DEIS, MIEJSCE Mt. Zubio (za sceną)
ZA CO? musi się odnowić. Musisz przyjść jako RYU
LICZBA LEVELI 2, 5, 8, 11, 16
STATYSTYKI
HP -3 AP +3
PWR +1 DEF -3
INT +3 AGL +1

WSZYSTKIE RYBKI MAJĄ... BYĆ ZŁOWIONE, A KARASIE PO... NICH

Zabawa w wędkarza jest oddzielną częścią gry, które zasadniczo nie ma wpływu na fabułę gry. Jednak łowienie jest bardzo przyjemną rzeczą - dąży się do zdobycia jak najlepszych wędek i przynęt, tylko po to, aby móc złowić jakieś fajne, jak największe ryby i awansować na coraz lepszego wędkarza. Dodatkowo, ryby przeważnie mogą być używane jak przedmioty - niektóre mogą być używane w trakcie walki do ataku, czy też mają właściwości lecznicze - najlepsze gatunki potrafią uzupełnić całą energię życiową całej drużyny. Poza tym, mogą się one przydać przy szukaniu mistrzów - pewien rybak wymaga od Ciebie odpowiedniej rangi wędkarskiej, a kucharz z miasta WYNDIA potrzebuje kilku gatunków ryb do zrobienia pewnej potrawy.

A jak wygląda sama technika łowienia? Po pierwsze, musisz znaleźć się w miejscu, w którym można łowić - na mapie świata w tych miejscach rybka wyskakuje z wody i oznaczone są one jako FISHING SPOT. Weź pod uwagę to, że na każdym łowisku można spotkać się z różnymi gatunkami ryb. W grze występują 23 różne gatunki ryb i innych podwodnych zwierząt, więc z tego powodu powinieneś poświęcić więcej uwagi na poszukiwania nowych FISHING SPOTS.

Gdy już znajdziesz się na brzegu, powinieneś wybrać sobie wędkę i przynętę - w zależności na jaką rybkę będziesz polował. Najbardziej uniwersalną przynętą wydaje się być dżdżownica (WORM). Oczywiście każda z przynęt jest krótko scharakteryzowana, lecz jeśli masz problemy ze zdecydowaniem się na konkretną z nich, nałóż na haczyk glizdę. Ryby ją po prostu kochają.

Teraz powinieneś zarzucić - obserwuj szybko rosnący wskaźnik siły rzutu i w odpowiednim momencie wciśnij klawisz, w zależności jak daleko chcesz posłać przynętę. W trakcie lotu jeszcze możesz, naciskając lewo-prawo, zadecydować o kierunku, w jakim ma lecieć przynęta.

Gdy już przynęta znajdzie się w wodzie, postaraj się ciągnąć ją w kierunku pływającej ryby. Aby zachęcić rybę do spróbowania Twej przynęty, powinieneś używać jednej z czterech różnie punktowanych technik ciągania przynęty:

pociągnięcie, przerwa, pociągnięcie - **1 punkt**

pociągnięcie, pociągnięcie - **3 punkty**

pociągnięcie, pociągnięcie, przerwa,
pociągnięcie - **3 punkty**

pociągnięcie, pociągnięcie, przerwa, przerwa, pociągnięcie, przerwa, pociągnięcie - **4 punkty**

Im wyżej punktowana technika, tym bardziej rybka nabierze apetytu na żarcie.

Gdy już ryba złapie się na haczyk, powinieneś tak lawirować padem, aby jej symbol w dolnej części ekranu zawsze znajdował się na zielonym polu. Jednocześnie staraj się pewnie ciągnąć ją w stronę brzegu i uważaj, aby ryba nie uciekła Ci na ponad 60 metrów, bo wtedy zerwie się linka. Przez cały czas sprawdzaj też położenie przynęty względem dna - nie możesz dopuścić, aby na nie opadła, bo wtedy ją stracisz.

POZOSTAŁE PIERDOŁY

W trakcie gry musisz pamiętać o przełączaniu co jakiś czas kierowanej postaci, ponieważ każda z nich posiada inne właściwości przydatne w czasami niezbędne do czynienia... w grze. Dlatego możesz zobaczyć, co każda postać potrafi robić. Oto lista, gdzie ma wpływ:

TY (RYU) cięcie mieczem, tylko on potrafi ciąć kryształy
REI nie wytrych - może otworzyć niektóre zamknięte drzwi
TEEPO kopnięcie - czasem przydatne przy przesuwaniu czegoś
NINA strzał z różdżki
MOMO strzał z bazooki
GARR popchnięcie
PECO odpowiednik kopnięcia TEEPO

Turowy system prowadzenia walk jest podobny do znanego z WILD ARMS. Mamy więc możliwość normalnego zaatakowania przeciwnika posiadaną bronią (ATK), obrony (DEF), użycia specjalnej zdolności lub czaru (ABL), użycia przedmiotu (USE), ucieczki (ESC) i automatycznego rozgrywania walki (CHG). Jednak w walce znalazła się pewna nowość - ikonka EXA. Skutek jej użycia jest wielce ciekawy - można nauczyć się czaru lub zdolności używanej przez wroga. Oczywiście nie każdy może nauczyć się wszystkich czarów.

OPIS PRZEJŚCIA GRY

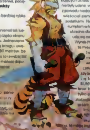
Grę rozpoczyna się sceną w kopalni. Dwóch górników - MOGU i GARY - odnajduje duży kryształ, w którym jest coś zamknięte. Zakładają więc ładunki wybuchowe i usuwają się w bezpieczne miejsce. Z kryształu zostaje uwolniony mały smok. Jak się okazuje, to Tobie, Graczu, zostaje przydzielona rola tego smoka. Górnicy Cię zaatakują, więc nie będziesz miał wyjścia - będziesz musiał ich zabić – używając zdolności WHELP BREATH. Poruszając się po kopalni napotkasz oprócz wielu przerażonych ludzi, którzy trzęsą na Twój widok majtami, nieliczne grupki górników, którzy odważą się Ciebie zaatakować. Wszystkich powinieneś załatwić poprzednio użytym WHELP BREATH. W pewnym momencie natkniesz się na dwóch gości stojących przy dźwigu - są to WORKER i OPERATOR. Po ataku WORKERA ktoś odwróci Twoją uwagę i OPERATOR użyje dźwigu, by Cię ogłuszyć.

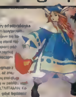
Odzyskasz przytomność będąc pakowanym do klatki, która zostanie załadowana na pociąg transportowy. W trakcie podróży używając kierunków na padzie zaczniej się szarpać, przez co klatka spadnie z pociągu i stoczy się w dół skarpy.

Akcja przeniesie się w inne miejsce i ukaże REIA polującego na dzika. Jednak nie uda mu się go upolować - dzika spłoszy jakiś hałas.

REI uda się w miejsce, skąd on nadszedł i zostanie dwa wilki szykujące się do pożarcia małego, nieprzytomnego chłopca leżącego przy rozbitej klatce. Załatwi on obydwie potwory i zabierze chłopca do domu, gdzie wraz z przyjacielem - TEEPO - zdecydują się na opiekę nad chłopcem. TEEPO wspomni, że też został odnaleziony w lesie przez REIA.

W nocy przyśni Ci się dziwny sen. Gdy się obudzisz, podejdź do książki leżącej na stole - używając jej możesz nagrać stan gry. W przyszłości, gdy zobaczysz podobną książkę, nie omieszkaj zawsze sobie „zasejwować". Chodząc po domu przeszukaj szafki. Zresztą, gdy kiedyś zobaczysz coś wyglądające na szafkę, zawsze to przeszukaj - często możesz znaleźć jakieś przydatne przedmioty lub pieniądze. Wyjdź z domu i przejdź po prawej stronie siedzącego Goblina – w skrzyni odnajdziesz SKILL INK - zachowaj go na przyszłość. Pójdź na polankę, na której znalazł cię REI, a po krótkiej zabawie kamerą odnajdziesz dwa GREEN APPLE. Teraz skieruj swe kroki do znajdującej się na południu wioski McNEIL. Spotkasz tam REIA i TEEPO próbujących ukraść trochę jedzenia. Ostatnie żniwa nie były udane, więc w całej wiosce ludzie cierpią z powodu niedostatku jedzenia, a w dodatku ich właściciel ziemski dręczy ich bardzo wysokimi podatkami. Nie przeszkadzi to jednak Twoim kumplom w kradzieży. Pogadaj z TEEPO, a REI ukradnie dla Ciebie zbroję i miecz. Następnie udaj się całą grupą na drogę prowadzącą do Wyndii (YRAALL ROAD TO WYNDIA). Jest to miejsce, gdzie często można spotkać bezbronnych podróżnych, których można bezresko obrabować. Schowaj się we wskazanym miejscu i czekaj na podróżnych. Kiedy REI usłyszy kogoś zbliżającego się, wyskoczy... by go obrabować. Wpadniesz na BUNYANA – osiłka mieszkającego w lesie. Nie potraktuje Cię on jak fajnusie i tylko ostrzeże przed TEEPO i REIEM... złodziejach grasujących w okolicy, ... że sam pomyli, by wyjść on z głowy... Gdy BUNYAN przejdzie, REI mówi... dopiero... że jeżeli BUNYANA nie ma w... to może... obrabować jego chatę.





Udaj się z powrotem do lasu.

W lesie przejdź się w okolice swego domu. Znajdziesz tam Gobline i Eye Goo. Porozmawiaj z nimi, a dowiesz się kilku rzeczy na temat obozowania i walki. Teraz pójdź do chaty BUNYANA, znajdującej się w prawym dolnym rogu lasu. Zmień kierowaną postać na REIA i używając wytrychu otwórz drzwi. W domu zejdź po drabinie w dół, do komórki, podejdź do szafki i wyciągnij zeroe. Uwaga: znalezionej rzeczy postaraj się nie używać, ponieważ to jest, że odnawia ona energię. Jest ona niezbędna do uzyskania opieki jednego z mistrzów - szefa kuchni z zamku Wynda, który zażąda od Ciebie kilku rzeczy, między innymi tego znaleziska. Za Tobą zejdą REI i TEEPO. Nagle usłyszycie hałas - BUNYAN chyba wrócił do domu. REI i TEEPO pójdą to sprawdzić, a Ty po chwili wyjdź za nimi - chatka okaże się pusta - więc pójdź przed dom. Tam złapie Cię BUNYAN i posadzi związanego obok przyjaciół. Po wysłuchaniu krótkiego wykładu na temat potrzeby pracowania na swoje utrzymanie, BUNYAN powie wam, że jest w stanie wam przebaczyć i zapomnieć o wszystkim, jeżeli odpracujecie swój występek. Rozwiąże on REIA i zaleci mu, by poszedł do MT GLAUS, a wam rozkaże rąbać drewno. Technika rąbania jest prosta (a czym nie każdy mężczyzna) - TEEPO ustawia kołek, a Ty, naciskając trójkąt, rozcinasz go mieczem. Jednak musisz tu wyczuć rytm - gdy uderzysz za szybko, zranisz TEEPO, gdy za wolno, kołek się przewróci. Uderzaj więc w momencie, gdy kołek odchyla się do pozycji pionowej. Poza tym, w późniejszym etapie gry, gdy nie będzie już z Tobą ani TEEPO, ani REIA, możesz wrócić do BUNYANA - może on zostać Twym mistrzem.

Po zakończeniu pracy zdecydujecie się pójść na poszukiwanie REIA. Pójdź na północny wschód mapy, do miejsca oznaczonego jako „?". Gdy tam po będziesz, w trakcie walk możesz natknąć się na potwora MAN TRAP. Używaj na niego czaru FLARE z arsenału TEEPO, a drugą postacią dawaj DEF - obronę. Na planszy tej znajdziesz duży kamień. Podejdź do niego jako TEEPO i kopnij malutki kamień leżący pod nim - ten drugi stoczy się i zablokuje koryto rzeczki, dzięki czemu będziesz mógł zejść korytem w dół i zdobyć WEATHER VANE - atak typu WIND przeciw wszystkim celom. Chodząc po tym obszarze natkniesz się na małe kamienie - powinieneś je kopać jako TEEPO, gdyż pod niektórymi znajdują się przydatne rzeczy. Gdy już wszystko obszukasz (łącznie ze skrzynią stojącą za drzewami), opuść ten obszar i pójdź w kierunku Mt. GLAUS.

Na lewo od mostu leży ANTIDOTE - zbierz je. Z potworów tu występujących dość wkurzającym jest CURR, który potrafi zatruć Twoje postaci. Jeżeli tak się stanie, aby wyleczyć się możesz użyć zdolności PURIFY, którą powinien mieć już główny bohater, lub też przedmiotu ANTIDOTE. Przeciwko CURROWI warto używać czaru FLARE.

Gdy wejdziesz na szczyt stromej skarpy, zjedź z niej dwa razy w miejscach, gdzie rosną dwa cienkie pasy trawy - zdobędziesz HEAVY CARD i CLOTH SHIELD. W te drugie powinieneś od razu się wyposażyć. Gdy dojdziesz na szczyt, będzie już zapadł wieczór i wejdziecie do stojącej w pobliżu chatki. Spotkacie tam REIA. Powie wam, że domyślił się, po co BUNYAN wysłał go na tę górę - ponieważ ma tu swoje siedlisko potwór napadający wioskę, a REI jest wystarczająco silny, by go pokonać. Udacie się na spoczynek.

Rano zbudzi was głośny ryk - potworek lubi rano wstawać. Walka z NUE, bo tak się to obrzydlistwo nazywa, nie jest specjalnie trudna. Atakuj „na chama" nie szczędząc czaru FLARE, a potwór po chwili ucieknie. Wróć z powrotem do domku, odpocznij sobie, a następnie wyjdź na zewnątrz i podejdź do statuy stojącej obok domku, i zrób SAVE.

Wejdź na szczyt góry - znajdziesz tam VITAMINS, a następnie wkrocz za potworem do jaskini. W jej wnętrzu, na ziemi znajdziesz ślady krwi, które zostawia ścigana bestia. Na pierwszym skrzyżowaniu odbij w lewo i podnieś BENT SWORD oraz MOLOTOV. Na kolejnym skrzyżowaniu pójdź prosto i sprawdź ostatnie rozdroże - przy trupkach znajdziesz TALISMAN, BALLOCKKNIFE i 200 zenny. Gdy pójdziesz za śladem krwi, zobaczysz, że kończą się one przy jaskini pod wodospadem. Pójdź więc na górę i wskocz do wody. Pomaszeruj prosto sobie, a dorwiesz potwora. Jeżeli TEEPO umie już czar SIMOON, zwierzę nie będzie miało szans. Umierając, zablokuje wejście do kolejnego pomieszczenia. Jak się okazuje, jest to gniazdo, w którym leżą trzy martwe młode potwora. NUE napadł na wioskę, by zdobyć jedzenie dla swych martwych dzieci. Opuść jaskinię wskakując do wody, a spotkasz BUNYANA.

Opuść las i pójdź na wschód do obszaru [illegible] twoim domem - spotkasz tam [illegible]

W zamian za nauki zasady całej Twojej kariery (jeżeli jego zdolności i warunki Ci pasują, pozwól mu szkolić.

Pójdź do wioski, gdzie mieszkańcy podziękują Ci za zasłużenie chimery. Wyposaż się w sklepie z uzbrojeniem, w karczmie zrób SAVE i jeszcze kup sobie wędkę. Porozmawiaj z Lekim (nie, nie z tym naszym, słynnym Lekim) - zakapturzoną postacią nerwowo kręcącą się na placu w środku wioski. Poprosi Cię o pomoc i zaproponuje spotkanie w domku położonym w pobliżu drogi łączącej się z YRAAL ROAD. Zgódź się (SURE) i udaj we wskazane miejsce.

Przedstawi Ci pewien problem - właściciel wioski McNEIL jest wielkim zgredem i dusigroszem męczącym biednych mieszkańców wioski potężnymi podatkami. Dlatego też poprosi was o dobry uczynek - skradzione pieniądze McNEILA i rozdanie ich mieszkańcom wioski. Zgodzisz się na to.

Podejdź do świeżo postawionego fragmentu muru, a po chwili będziesz mógł wejść na teren posesji. Przy lewym murze stoi zakapturzony gościu (trzeba obrócić kamerę, aby go zobaczyć), który da Ci 50z, abyś nie zdradził jego obecności. Pierwszego napotkanego strażnika uda Ci się przekupić pieniędzmi - za 50z ponarzeka na niskie zarobki, po czym odwróci się plecami i będzie udawał, że nic nie widzi.

Wejdź po schodach i skręć w lewo. Jeżeli obrócisz kamerę, zobaczysz, że na ziemi leży portfel. Podnieś go i pójdź do strażnika po prawej stronie. Okaże się, że odnaleziony portfel jest jego własnością. W podzięce za zwrócenie zguby przepuści Cię dalej.

Na terenie posesji spotkasz wielu strażników stojących z latarniami w dłoniach. Nie możesz ich dotknąć, ani też wejść w oświetlone przez nich pole, bo zostaniesz wyrzucony z posesji i znowu będziesz musiał tracić kasę na łapówkę. W pewnym momencie zobaczysz wieżę z dzwonem. Wejdź na nią i przy pomocy miecza (trójkąt) uderz w dzwon. Jeden ze strażników pomyśli, że był to sygnał oznaczający przerwę w pracy i sobie pójdzie, udostępniając Ci drogę do dalszej części dworu.

Na placu zobaczysz strażnika leżącego na ziemi i palącego papierosa. Porozmawiaj z nim i pójdź w dół ekranu, w kierunku bramy. Naprzeciw Ciebie wyskoczy potężne bydlę - pies o miłej nazwie POOCH. Walka z nim nie powinna sprawić trudności - nie przejmuj się tym, że potrafi on obniżyć odporność Twoich podopiecznych, tylko po prostu łupnij go kilka razy czarem SIMOON, a szybko odchyli łyżkę. Następnie spotkasz cywila stojącego pod żywopłotem - porozmawiaj z nim, podobnie jak i z parą stojącą za żywopłotem. Szepnij teraz słówko strażnikowi stojącemu przed kurnikiem, a zdziwiony opuści swoje stanowisko. Możesz spokojnie wejść po schodkach i zebrać FIRECRACKERA ze skrzyni umieszczonej nad kurnikiem, a następnie wejdź do wnętrza tego przytułku dla kur.

TEEPO zakosi kilka jajek, przez co zaatakuje was potężny kogut - ROCKY. Nie ma co - ciężka waga, a gość w dodatku spokojny nie jest i będzie chciał was za-trzyknąć-ać (HIV dzięki za wyrozumiałość :)) za niepokojenie jego panienek. Ten harpagan jest dość ciężkim przeciwnikiem - nie obejdzie się bez częstego leczenia i czarów.

Gdy załatwisz ROCKY'ego, wśród kur wybuchnie panika i uciekną z kurnika. Jeden ze strażników zacznie łapać kury, przez co będziesz mógł dostać się po schodach w pobliże głównego wejścia do budynku. Będzie tylko jeden problem - warują tu czterech wojów. REI oceni sytuację i jako przynęta przebiegnie przed żołnierzami - ten fortel poskutkuje. Strażnicy rzucą się w pogoń za REIEM, który ostatecznie ich wykiwa i wskoczy na dach, a Ty i TEEPO bezpiecznie wejdziecie do wnętrza rezydencji.

W środku możesz nie raz natknąć się na paskudnego przeciwnika - karaluchy. Są one bardzo szybkie, a ich atak JUMP odbiera sporo energii. Dlatego też staraj się chodzić cały czas z maksymalną energią życiową. Pierwsze kroki skieruj w prawo i przejdź przez drzwi. Znajdziesz się w pokoju pełnym obrazów przodków obecnego McNEILA. Znajduje się tu łóżko, gdzie możesz odpocząć i zrobić SAVE. Na prawo od łóżka, w szafie stojącej na końcu korytarza znajdziesz 120z. Schody w lewym, dolnym rogu tego pomieszczenia prowadzą na piętro, gdzie, jeżeli tylko przeszukasz skrzynki, odnajdziesz EYE DROPS i TASER. Teraz wróć do głównego holu i spróbuj wejść po schodach. Odepchnie Cię nieznana siła i pojawi się przed Tobą duch jednego z przodków McNeila. Walka z nim jest bardzo łatwa - nawet zaklęcie używające [illegible] pomóc. Wejdź po schodach, przeszukaj [illegible] lewo. Zaatakuje Cię

drugi duch, niewiele groźniejszy od poprzednika. Po jego pokonaniu pójdź długim korytarzem i spróbuj zejść po schodach. Pojawi się kolejny, trzeci już duch. Będzie się starał najpierw osłabić Cię czarami, a dopiero później przystąpi do ataku. Nie przejmuj się jego sztuczkami i siecz mieczem do[illegible] padnie, a gość szybko zrezygnuje z walki. Kontynuuj swą podróż, aż znajdziesz się w komnacie, w której stoi długi rząd kolek. Przeszukaj stojącą w pobliżu szafkę, a Twoim łupem padnie MULTIVITAMIN. Koniecznie wejdź po schodach, gdyż będziesz mógł tam odnaleźć aż 600 zenny! Gdy miniesz kuchnię, znowu zaatakuje Cię jakiś duch, tym razem używający czarów ofensywnych. Odwdzięcz mu się - wybij z głowy atakowanie spokojnych złodziejaszków.

W dalszej części domu odnajdziesz windę, z której po prostu skorzystaj. Wejdź po kolejnych schodach, a znajdziesz się w pomieszczeniu z łóżkiem umożliwiającym odpoczynek i książką do robienia SAVE'ów - skorzystaj z obydwu rzeczy.

Będziesz mógł teraz wyjść na dach. Gdy odnajdziesz linkę z hakiem, pojawi się REI i przedostaniecie się na drugi dach, gdzie możesz odnaleźć BROAD SWORD i SWALLOW EYE. Zejdź po drabinie do tego pomieszczenia, przy którym z komina wydobywa się dym i przeszukaj je, po czym wróć na dach. Zejdź teraz drugim, umieszczonym po lewej stronie zejściem do wnętrza budynku. Zobaczysz tam McNeila dobierającego się do jakiejś panny. Po krótkiej scence zlecą się pokonane do tej pory duchy i połączą się w jedną, wielką paskudną "bestię". Rozwal ją, a będziesz mógł spokojnie zabrać kasę McNeila. Pieniądze położycie w nocy przed drzwiami każdego z mieszkańców.

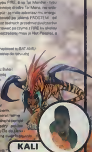
Rano wybierz się na wycieczkę do wioski, by sprawdzić nastroje mieszkańców. Ku waszemu zdziwieniu, mieszkańcy będą przestraszeni czekających ich represji i przestaną was lubić za wasz występek. Pójdź wzdłuż drogi - porozmawiaj z Lekim. Też będzie przestraszony i zaproponuje spotkanie w znanej wam chatce. Jednak czekając w jej wnętrzu nie spotkacie Lekiego, lecz Bunyana, który wam wyjaśni zaistniałą sytuację. Wróć do domu.

Waszym oczom ukaże się widok płonącej chaty i zaraz zostaniecie zaatakowani przez Sako i Sunder. Zbiry mają was ukarać, a dokładniej - zabić. Przystąpisz więc do walki, której, niestety, nie jesteś w stanie wygrać.

Obudzisz się w chacie BUNYANA. Powie Ci on, że znalazł Cię nieprzytomnego i rannego w lesie, lecz po Reiu i Teepo nie było ani śladu. Z płaczem wyruszysz do zamku Wynda na poszukiwanie swych przyjaciół. Udaj się do Mt. Myneg. Znajdziesz tam stworzenie, które stoi i się nie rusza - to Tallman. Pogadaj z nim, a dowiesz się, że na Nut People najlepiej działają przedmioty i magie typu FIRE, a na Tar Mander - typu Frost. Jeżeli spotkasz na swojej drodze Tar Mana, nie wdawaj się z nim w walkę wręcz - za mało zabierasz mu energii. Postaraj się więc potraktować go jakimś FROSTEM - od razu zginie. Jeżeli nie masz żadnych przedmiotów/czarów typu Frost, spróbuj potraktować go czymś z FIRE (w skrzyni pełno jest Molotovów - najczęściej mają je Nut People), a wtedy ucieknie.

Dobrze przeszukaj górę - znajdziesz tu BAT AMULET, 200z i PROTEIN. Ostatnie od razu użyj na Ryu.

Na szczycie góry spotkasz Bako i Sundera. Z początku będą przerażeni Twoją obecnością, ponieważ sami Cię wcześniej zabili, lecz po chwili padniesz na ziemię z mieczem wbitym w plecy. Gdy będziesz leżał teoretycznie martwy na ziemi, Twoje ciało zacznie przybierać formę smoka. Bako i Sunder wpadną na pomysł łatwego zarobienia pieniędzy - pokażą Cię królowi. Wpakują Cię do [illegible] nieprzytomnego zabiorą na dwór królewski do Wynda.



W pierwszej części [illegible] w celu wprowadzenia Cię w [illegible] BREATH OF FIRE III [illegible] kontynuowane w [illegible] Zapraszamy [illegible]

PABLO

MORTAL KOMBAT 4

W [illegible] PSX EXTREME kaz podał ciosy do MK4, ja natomiast zajmę się comboami oraz taktykami dla poszczególnych postaci w grze. Przy opisywaniu comboów będę się posługiwał skrótami oraz nazwami, które moim zdaniem, najwierniej oddadzą to, co się dzieje na ekranie.

Głęboki jump high kick – gjhk – skok z hk naciśniętym po skoku
Płytki jump high kick – pjhk – skok z od razu naciśniętym hk
Głęboki i płytki hp – pjhp, gjhp – jak wyżej
Opadający hk, hp – pionowo w dół z hk lub hp

Tanya jest także jedną z szybszych postaci w grze. Niezastąpiona Ino może przez Noobaj w defensywie dzięki fireballom, jest zdolna do szybkiej kontry dzięki drill kickowi (corkscrew kickowi) który jest także combo starterem

Combo 6 hit max **45 - 47%** drill, run+lp, drill, run+lp, drill, run+lp, splits kick
Combo 7 hit max **42%** drill, run+lp, splits kick, drill, run+lp, splits kick
Combo 6, 6 hit **30 - 36%** w rogu gjhk, pjhk, hp, drill, splits kick

Sub Zaro to kolejna klasyczna, po Scorpionie, postać, w tej odsłonie nie ma ground freeza. Używaj ice clona na skaczących nich się w niego lecą aż im przejdzie ochota na skoki. Taktyka gry Subem jest następująca: szybkie combo, ucieczka z ice clonem - jesteś na czysto i gotowy na jego atak

Combo 10 hit **38%** gjhp, freeza, opadający hk, hp hp, hk uppercut, run+hp, pjhk, slide
Combo 4 hit **16%** z bronią tyl+hp, tyl+lp, tyl+hp, tyl+lp
Gdy zamrozisz przeciwnika w powietrzu, to: hp, hp, pjhk czasem jeszcze slide

Raiko – kolejna postać dla graczy preferujących atak. Brak opóźnienia po ninja stars, za to gdy trafią, to powodują 2-sekundowego stuna u przeciwnika (nie może on nic wtedy zrobić). Jego teleporty są niezłe, lecz mają też minusy: gdyż jeden służy tylko do ucieczki, a drugi można łatwo zauważyć i zblokować.

Combo 6 hit max **43%** hp, hp, hk, hk, flip, hp, pjhk, teleport z ik
Bardzo trudne!
Combo 4 hit **27%** gjhk, flip, hp, ninja stars
Combo 4 hit **26%** z bronią gjhk flip, tyl+lp

Fujin to zupełnie nowa postać w serii MK posiadająca znakomity wachlarz ciosów i silne, a przy tym łatwe do wykonania combosy (niektóre). Niestety po każdym ciosie Fujin ma ogromne opóźnienie, co zmusza do wyczekiwania na błędy przeciwnika. Używaj dive kicka, gdy przeciwnik projectiluje, wystawia po to na maxdamage. Tornado lift to combo starter, lecz warto uważać. To samo dotyczy rising knee

Combo 6 hit max **61%** z bronią tornado lift, gjhp tornado lift, slam, rzut bronią
Combo 6 hit max **42%** hk, ikh, tornado lift, slam, hk, rising knee
Combo 6 hit max **41%** tornado lift, dive kick, tornado lift wyciągnięcie broni, slam, rzut bronią
Combo 6 hit max **40%** dive kick, lift slam hk, rising knee
Combo 6 hit **32%** hp, hp hk, hk, rising knee

Scorpion jest wg mnie najbardziej wszechstronną postacią w grze. Teleport jest bardzo szybki, może służyć do ataku jak również do ucieczki. Spear - odpowiednio wymierzone w skoczka jest niezłym combo starterem. Flame breath - mimo że trudny do wymierzenia, też ściąga jumperów

Combo 10 hit max **47%** gjhk, pjhk, teleport, spear, hp, hp hk uppercut, run+hp, flame breath
Combo 6 hit **47%** na skoczków gjhk, teleport, spear, hp hp hk, uppercut, run+hp pjhk, blok
Combo 6 hit **47%** w rogu, gjhk, pjhk, hp, spear, hp, hp hk uppercut, blok w powietrzu
Combo 6 hit max **49%** z wyciągniętą bronią w rogu gjhk, pjhk, tyl+lp, spear, hk, hp

Quan Chi jest najbardziej malowniczą postacią w grze (chodzi mi o zakończenia). Posiada on dobry stojący hk, jeden z silniejszych projectiles, oraz niezłą pozycję na atak z powietrza i projectiles. Mimo że jego combosy są słabe, jest to jedna z najlepszych postaci dostępnych w grze

Combo 6 hit **36%** hp, hp, hk, uppercut, run+hp, pjhk, blok
Combo 3 hit **19%** hp, hk, scull. Dobre, bo odrzuca przeciwnika
Combo 4 hit **24%** w rogu, gjhk, pjhk, hp, scull

Sonia Bieda została wyposażona w cartwheel kick, dobry w combosach, rzut w powietrzu (blok). Leg grab najlepiej używać w combosach (mieszanie wysokości blokowania), gdyż użyty w czasie walki jest łatwy do zblokowania, a wtedy combo murowane

Combo 11 hit **38%** hp, hp hk, uppercut, run+hp, cartwheel run+lp, cartwheel, square wave punch. Ciężko zrobić, ale wygląda super
Combo 6 hit max **45%** hp, hp, hk, uppercut, run+hp, cartwheel, run+lp, leg grab
Combo 6 hit max **42%** hk, hk, cartwheel, run+hk, leg grab

Johny Cage – ciągnie się jak smród po gaciach już kolejną część (sorry, ale jest on jedną z najciekawszych postaci w serii MK). Zablokowany shadow kick nie odrzuca, lecz odsłania na combo. Fireballe do obrony przed skoczkiem tak jak i shadow fist. Jajecznica dobra, lecz tylko w combosie – trafienie w walce przeciwko dobremu przeciwnikowi jest prawie niemożliwe

Combo 6 hit **30%** hp hp, hk, hk oggbreaker
Combo 4 hit **29%** hp hp, hk, fireball
Combo 4 hit **26%** w rogu gjhk, pjhk, hp shadow fist
Szybko!
Combo 3 hit **24%** gjhk, pjhk, shadow kick

Liu Kang – szybka postać przeznaczona do ataku. Opóźnienie jedynie po dolnym projectile. Flying kick – szybki, lecz dobry gracz wpakuje uppercuta. Warte zaznaczyć, że flying kick lepie też kucających. Cóż można chcieć więcej, Liu jest dobry i szybki. Graj!

Combo 6 hit max **43%** gjhp, hp, hp hk, uppercut, run+hp pjhp hk, fireball
Ten combos jest bardzo trudny do wykonania, lecz wszystko da się zrobić
Combo 6 hit max **43%** w rogu gjhk, pjhp, hk, bicycle kick, lp flying kick.
Combo 6 hit **30%** hp hp, hk, hk, bicycle kick, flying kick
Combo 6 hit max **42%** hk, hk, wyciągnięcie broni, hp flying kick
Combo 6 hit **32%** hp, hp, hk, hk flying kick

Jarek to reanimowany Kano, z dodatkowym ciosem a mianowicie butt slamem - jednym z lepszych ciosów w grze Jarek ma najsilniejszy hk w całej grze, oraz jeden z najszybszych projectiles. Dodatkowo, jego cannonballe można używać przeciwko skaczącym

Combo 4 hit max **42%** hp, hk, wyciągnięcie broni, run+lp, buttslam
Combo 3 hit **27%** hp, hk, buttslam
Combo 2 hit max **77%** stonehead throw, buttslam

Kai to nowa postać, trochę dziwna jak na mój gust. Niezwykle szybkie fireballe 100%-owe trafienia po dość długim treningu. Dobra riposta na skoczków to turbo air fist, kucających zgarnie super roundhouse. Jego fireballe nie mają praktycznie żadnego opóźnienia, zaś szybkie stanięcie na rękach potrafi zaskoczyć

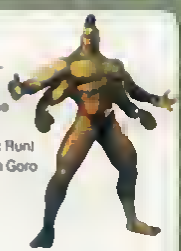
Combo 7 hit **38%** hp, hk, uppercut, rising fireball, hp, pjhk, turbo air fist
Combo 4 hit **32%** rising fireball, hp, pjhk, turbo air fist.
Combo 3 hit **24%** gjhk, pjhk, turbo air fist.

Reptile – powrót gadziny z nowymi, szybkimi ciosami (no, może oprócz acid spitu) oraz niewidzialnością. Supercrawl to jeden z najlepszych ciosów w grze, odpowiednio wymierzony przejdzie nawet pod dolnym fireballem od Liu Kanga. Jeżeli grasz przeciwko postaci nastawionej na defensywę, to zniknij sobie, zazwyczaj Twój przeciwnik się pogubi, lub zacznie atakować - a o to nam chodzi

Combo 7 hit **38%** hp, hp, hk, hk, supercrawl, dashing punch. Szybko!
Combo 7 hit **38%** hp, hp, hk, uppercut, run+hp, pjhp, hk
Combo 3 hit **24%** supercrawl, dashing punch

Goro

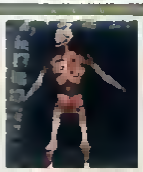
1. Skończ tryb Arcade jako Shinnok
2. Przy wyborze zawodnika (ponownie) najedź ramką na Hidden
3. Naciśnij Run, potem najedź na Shinnoka (nie zdejmując palca z Run)
4. Zatwierdź wybór Shinnoka Blokiem (trzymając Run)
5. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, to grasz właśnie Goro



Ciosy

Fireball przód, tył+hp
Teleport on opponents torso przód, przód, tył+hk
Earthquake tył, przód, dół, dół+hk
Leg smash przód przód+hk
Arm smash tył, tył+hp
Taktyka gry Rzucaj i łam, łam i rzucaj, a czasem teleportuj się

Meat - aby nim grać należy skończyć tryb Group i ani razu nie przegrać walki



Meat ma ciosy zawodnika, którego wybierzesz, jest to ta sama postać, tylko że obdarta ze skóry. Grasz jako Meat dopóki nie przegrasz walki, gdy przegrasz, musisz skompletować Groupa raz jeszcze

Podziękowanie dla Jaja i Muthego za godziny wspólnego testowania. Specjał thanx dla Icka (J. Żymełka) za Fujina i całokształt
P.S. Wszystkie combosy działają zarówno w SINGLE PLAYER, jak również w VERSUS MODE, czego nie można powiedzieć o comboseach publikowanych u konkurencji, gdzie zawodnik, owszem wpuści je ale tylko w PRACTICE! Tego szefa co pisał te combosy, wyzywam prywatnie na VERSUSA na największej Gamlerjadzie

Rayden po raz kolejny zaszczycił nas swą boską osobą w turnieju. Torpeda jest szybsza i łatwiejsza do wykonania, to samo dotyczy teleportu, można przeprowadzić szybką kontrę. W tej części Raydenem da się zawalczyć

Combo 8 hit max **45%** gjhp, hp, hp, hk, lk, wyciągnięcie broni, pjhp, torpedo
Combo 8 hit **39%** hp, hp, hk, uppercut, run+hp, pjhp, hk, torpedo - trudne!
Combo 4 hit **32%** w rogu gjhk, pjhp, hk, torpedo (lepie gościa nogami)

Jax jest kolejną postacią dodaną na siłę. Co lepsze ciosy gdzieś znikły, multi slam prawie niemożliwy do wykonania w walce na dwóch (mowa o 'versusie'). Brak ripsaty na skoczków, ground smash bardzo wolny, a przez to widoczny. Mówiąc prawdę, Jaxem grałem tylko po to, aby zobaczyć wyrwane ręce przeciwnika

Combo 6 hit max **42%** hp, hp, hk, uppercut, run+hp, pjhk, blok, ground smash
Combo 5 hit **27%** hp, hp, hk, lk, fireball
Combo 4 hit **37%** w rogu gjhk, pjhk, pjhp, hk, blok.
Combo 7 hit **77%** gjhk, pjhk, blok. Szybko!

Shinnok - co tu dużo mówić - zmień się w postać, którą radzisz sobie najlepiej i jazda, masz 10 sekund czasu, potem odmiana i tak w kółko

Noob Saibot

1. Skończ tryb Arcade jako Reiko
2. Włącz Arcade i przy wyborze zawodnika wciśnij START na drugim joypadzie
3. Wpisz kod 012 012, czyli Noob Saibot Mode. Gdy walka się zacznie, naciśnij START i wybierz opcję Quit.
4. Włącz Arcade tak, jak wcześniej, najedź na Hidden zatwierdź Runem
5. Najedź na Reiko i nie zdejmując palca z Run zatwierdź wybór Blokiem.
6. Gratulacje, właśnie grasz jako Noob

Ciosy

Fireball od dołu do przodu+lp. Też w powietrzu
Teleport dół, góra. Tak jak Reiko.
Air throw blok w powietrzu
Weapon przód, przód+hk
Taktyka gry Noob jest pomieszaniem Reiko i Tanii (hm... czyżby potomek?). To żarty, tak naprawdę Noob jest dobry zarówno w defensywie, jak i w ataku

Combo 4 hit **41%** w rogu gjhk, pjhk, pjhp, hk, blok.
Combo 8 hit **36%** hp, hp, hk, uppercut, run+hp, pjhp, hk, air fireball
Wyjątkowo trudne, jak również efektowne combo
Combo 5 hit **35%** w rogu gjhk, pjhk, pjhp, lk,air fireball
Combo 6 hit **34%** hp, hp, hk, uppercut, run+hp, pjhk, blok
Combo 3 hit **26%** hk, hk, wyciągnięcie broni

Weapons Specials

Axe trzymać tył i hp, a potem sterują kierunkami. Broń Reptile'a
Sword dół+lp, trzymać lp, a potem sterują kierunkami. Broń Scorpiona
Boomerang lp - leci prosto, tył+lp - leci do góry. Broń Tanii
Ice staff tył+lp - zamraża. Broń Suba.
Weird sword nawalaj hp. Broń Liu Kanga
Crossbow & Gun hp, lp, tył+lp - strzały pod kątem. Broń Fujina i Cage a. Rayden, Reiko i Quan Chi mogą wrzucić przeciwnika na ekran (teleskop) przy pomocy broni – tył+lp

BIO FREAKS

KALI

LEGENDA

Oznaczenia
p - przód
t - tył
d - dół
g góra

Pkp – zakręcić pół kółka - od tyłu, przez dół, do przodu (t, dt, d, dp, p)
Pkt - zakręcić pół kółka od przodu przez dół do tyłu (p, dp, d, dt, t)

MUTILATION – cios zabijający przeciwnika
RĄCZKA cios odcinający rękę
Juggle starter podbicie przeciwnika po którym można zakładać juggle

LP lewa ręka (kwadrat)
RP prawa ręka (trójkąt)
LK lewa noga (x)
RK prawa noga (kółko)
FR fire (R1)

Ruchy wspólne dla wszystkich postaci

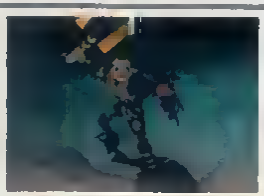
p, p - błyskawiczne dojście do przeciwnika
t, t - odskok
d, d - uskok
d, g uskok w przeciwną stronę
t + FR włączenie osłonki
LP + RP + FR [illegible]
LK + RK + FR puszczenie broni z broni w prawą stronę
LP + RK taunt (obraźliwy ruch - najlepszy jest taunt Purge'a)

Uwagi
1) Latanie w trakcie lotu ograniczony jesteś mocą silników - symbolizuje to pasek HOVER który maleje w trakcie trzymania przycisku służącego do latania. Jeżeli klawisz ten jest puszczony pasek regeneruje się. Jeżeli zaś będziesz trzymał „latanie" zbyt długo silniki się przegrzeją spadniesz i nie będziesz mógł latać dopóki pasek HOVER się CAŁKOWICIE zregeneruje

2) Osłonki podobnie jak pasek HOVER, moc osłonek też jest ograniczona symbolizuje ją pasek SHIELD, który się regeneruje gdy osłonki nie są włączone. A po co są osłonki? Po to by ochronić Cię przed pociskami przeciwnika (zwykły blok nie jest w stanie ich powstrzymać). Jeżeli będziesz trzymał kierunek „do tyłu", osłonka automatycznie na momencik się włączy, gdy wróg otworzy do Ciebie ogień. Jeżeli zaś chcesz iść w stronę wroga nie obawiając się jego kul, musisz osłonkę włączyć ręcznie (t + FR). Naciśnięcie przycisku FR ją wyłączy. Tak jak w przypadku latania, z osłonkami nie możesz przesadzić - jeżeli będziesz je miał włączone zbyt długo - przegrzeją się i przez chwilę będziesz bezbronny

3) Ciosy – wszystkie ciosy specjalne można zobaczyć po włączeniu pauzy (przycisk START) więc ich nie podajemy

PSYCLOWN:



Combosy
1) RP, RP, RK, LK, RP
2) LP, LK, RK, LP, LK + RP
3) RP, RP, LK
4) RK, LP, RK, LK, RP
5) LK, LK, RK
Juggle starter LK, LK, RP
RĄCZKA Pkt + RP
MUTILATION p, t + LP + LK

BULLZEYE:

Combosy
1) RK, RK, RP, LK, RP, RK
2) RK, RK, RP, RK, LP, RP, RK
3) RP, LP, RP, LP + RP
4) RP, LP, RP, LP, RP
5) RK, LP, RP
6) LP, LP, RP
7) RP, RP, RK
8) RK, RK, LP
Juggle starter d, d + RP
RĄCZKA Pkp + LP
MUTILATION p, t + RP

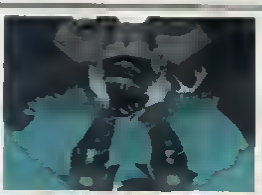
MINATEK:

Combosy
1) RK, LP, LP, RP, FR
2) d + RK, LP, RP, RK, LP
3) RP, RP
4) RK, LP, RP, RP, RP
5) LK, RP
Juggle starter d, d + RP
RĄCZKA t, t + LP
MUTILATION t + LP + LK

SABOTAGE:

Combosy
1) RP, RP, RK, LP, LP
2) RK, RK, LK, LK
3) LP, LP, LK
4) LK, LK, LK
5) RP, RP, LK
Juggle starter d, d + LP
MUTILATION t, t + RP + RK

SSAPO:

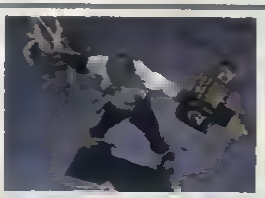


Combosy
1) LP, RP, RP, LP, RP + LP
2) LK, RK, LP, RK, LP
3) LP, LP, RK
4) RP, RP, LP
5) RP, LP, LP
Juggle starter d, d + LP
MUTILATION p, t + RP + RK

DELTA:

Combosy
1) LK, RP, LP, LP, LP + RP
2) RP, RP, LK, RP + LP
3) LP, LP, RP, RK, LP, RP
4) LK, RP, RK
5) RP, RP, LP
Juggle starter d, d + RP
RĄCZKA t, t + RP
MUTILATION p, t + LK

ZIPPERHEAD:



Combosy
1) RK, LK, RP, LP, RP
2) LK, RK, RK, LP, RP
3) RP, LP, RP
Juggle starter d, d + RP
RĄCZKA t, p + RP + LP
MUTILATION p, t + RP

PURGE:

Combosy
1) LP, RP, RP, LP, RP + LP
2) LP, LP, LK
3) RP, RP, LP
4) RK, LK, RP
Juggle starter d, d + LP
RĄCZKA Pkt + RK

Powoli zbliżamy się do końca ciosów, jeszcze tylko parę normalnych postaci, strategii, no i finito Tym razem dwóch killerów w postaci Bryana i Heihachiego I - jak zwykle - coś „krótkiego" na wstępie

Update

TK to wspaniała gra Każdego dnia uczysz się czegoś nowego Obojętne czy to nowe combo, JG czy jeszcze coś tam Co jakiś czas będą dodatki do starych postaci np nowe JG lub cokolwiek ciekawego, co znajdę

Eddy

po SS,g+3 można przejść do GP (~D) Okazało się, że prawdziwy (łatwiejszy) sposób na wykonanie Screaming Needle to (CK)1+2,1,2 Także Skull Kick + Dodging Sweep wykonuje się SS,g+3,n,3, a nie SS,g+3,d+3 Po d/p+3+4 i SS 3+4 można NATYCHMIAST przejść do CK szybko naciskając i przytrzymując dół Parę Juggli
MC SS,2 , SS,g+3,n,3
MC SS,2 , p,p+4,3(GP)1+2~1~2 - to właściwie nie do końca JG, ale jeśli przeciwnik się odturla, lub zrobi QR, to przy właściwym Timingu „bańka" (Cabecada) wlezie
MC SS,2 , SS,3+4,3+4 , SS,4,3 - bardzo trudny JG Musisz zgadnąć w którym kierunku przeciwnik zrobi QR Jeśli ty zrobisz SS,3+4 w głąb ekranu, a on QR w drugą stronę, to Ed odskoczy daleko i nic z tego Jeśli natomiast Twoje SS,3+4 będzie w tą stronę, co późniejszy QR przeciwnika, to po szybkim doskoku wchodzi (musi być szybko wykonane) SS,4,3 Po co robić to JG? Przecież łatwiejsze jest MC SS,2 , t+4,4,3+41 Nie wiem Są fajne, techniczne i dają dużą satysfakcję Jeśli zrobisz to podczas walki, to możesz powiedzieć sobie, że jesteś dobry

Lei

d+3+4, 3+4 , 1+1+2 , 4~4,3,3 - dość mocne, musisz po robić bardzo szybko bo ostatnia sekwencja nie złapie, jak należy

Law

Po reversalu na ręce (t+1+2,2) , p,p , 3,4~D(WS)4 , t+2,3,4 - duże obrażenia powodują, że po tym JG przeciwnik mówi często pa, pa Po niskim zbiciu nogi masz gwarantowany Flip+juggle

Hwoarang

Sidestep roundhouse da się też wykonać z prawego Flamingo: t+4

Jin

Po trafieniu mocnym ciosem, który odrzuca przeciwnika daleko, dużo graczy będzie robić lot na główkę Jeśli masz dobry refleks i dużo szczęścia, to władujesz unblockable! Dzieje się tak, ponieważ unblock Jina ładuje się na tyle nisko, że lot na szczupaka po nie trafia i przeciwnik ma długi rec time Często nie zdążą już nic zrobić Był taki dzień, że siadło to na mnie dwa razy W każdym razie jest to godne rekomendacji, ale bez przesady, bo przeciwnik znający to zrobi sam przewrót, ty unblocka, a wtedy on naładuje swój i jesteś sztywny To ostatnie to na razie teoria, ale wszystko wskazuje na to, że jest to możliwe - ostrożnie więc.

Ground Traps

GT to specjalnie skonstruowane sekwencje Okrutne, które zastosowane w odpowiednich sytuacjach zadają duże straty Nie muszą to być koniecznie nieuciekwalne kombinacje, ale np denerwujące przeciwnika, który po prostu dekoncentruje się i próbuje wstawać byle jak, nawet jeśli wystarczy leżeć spokojnie, żeby później uciec Jako prosty przykład przytoczę King (CK - trzymać cały czas)d/p+1,d/p+1 d/p+1 itd (Kak bardzo tego nie lubi) Zajmowałem się tym trochę, szczególnie dla Eddy'ego (to oczywiste, że faworyzuję moją ulubioną postać)

SS,3+4~D(CK)3+4~D(GP)3+4 , p,p+3+4 , SS,4,3
albo
SS,3+4 , 3+4 , p,p+3+4 itd

Pierwsza kontynuacja jest 100% gwarantowana, z reszty można uciec, ale czasami da się wiedować coś więcej. Przedostatnie rzadko siada, a ostatnie jest na kompletnych lamerów
SS,g+3,3+4(GP)3+4 , p,p+3+4

Dość podobne - końcówka może być taka sama

Dla Lee znacie chamski trik ze wstającym podcięciem, dla Kinga jest niski sweep ręką A co z resztą?

Xiaoyu została już opisana (p,p+3,4 na wstającego, jeśli leży spokojnie i p,p+3 nie trafiło, to (BK)d+3 lub (BK)p,p+3) Do reszty nie znam, chodź jeśli chcecie, to poszukam czegoś A tak w ogóle, to piszcie, czy Wam się to podoba Np Mr Ścisła twierdzi, że te strategie są niezrozumiałe (nie dziwne, legenda była jakieś cztery miechy temu - Mr Ścisły, a za to je grając z moją ekipą ubolewam nad ich prymitywizmem TK3 wydaje się być tematem nieskończonym, więc pewnie nawet po skończeniu tej serii z ciosami będą pojawiać się jakieś update'y, może w kąciku TK Co do kącika - nie jest to moja działka, ale please - sprawdzajcie, czy np JG jest gwarantowany, a jeśli nie, to napiszcie czemu opiera się po mimo wszystko robić Po drugie - listy w ogóle do mnie nie docierają bo jestem w redakcji około pięć razy na miesiąc. Do tej pory widziałem ich niewiele, ale z tego co mówią HIV i Mr Ściśle, to coś tam piszecie Pozdrowienia dla Denatha - fajnie, że grasz Eddym, ale dokładnie czytaj teksty w PSX EXTREME, bo dużo z tego, co napisałeś już było To odnosi się do wszystkich, chociaż nie wiem, czy w ogóle ktoś czyta ten mój chłam Moje uszanowanie dla gostka z Kielc - Twoje rysunki RZĄDZĄ! Polewaliśmy z nich przez pół godziny

Custom Strings

Parę nowych Customów nie zaszkodzi,,

Law

No dobra, to właściwie nie Custom, można to określić jako wzór do pressowania przeciwnika

np t+2,3 , 1,1,1 , t+1,2 , d/t+4 - Law ma na tyle małe opóźnienia, że nie dokańczając tych krótkich zaprogramowanych kombinacji przechodzisz w następne, czasami wrzucisz d/t+4 albo rzut, albo cios+Flip

Eddy

p+4~T)HS)d+4)GP)Cokolwiek, lub (GP)4,3+4,3+4)HS) i coś innego
p+4~T(HS)1 , 2 - to ostatnie to po prostu (WS)2
d/t+3~4 , 2_4 – tak, jak powyżej

Ciosy gwarantowane po zablokowanym locie na główkę z rozbiegu lub po przewrocie w przód.

Każdy chyba ma coś takiego, wystarczy szybko wiedować jakiś cios, co może nawet spowodować JG Przeciwnik nic na to nie może poradzić - jego Guard Stun uniemożliwia mu blokowanie Podam trzy szybkie przykłady

Eddy - 1+3
Law - 1,1,1 (można JG)
Bryan - 1,2 (JG)

Klasyfikacja graczy:

Ano tak - wśród graczy w TK, a właściwie we wszystkie mordobicia możemy wyróżnić tzw. model gracza Tak jak w FPP są camperzy, tak samo w mordobitkach możemy spotkać.

Button Mashera - No cóż, nie będę rozwodził się nad beznadziejną głupotą tych frajerów Żadnego wstydu, żadnej gry - smutne

Street / Virtua / MK fighter - zawodnicy przyciskający na co dzień w inne mordoklepy - w TK grają sobie raz na jakiś czas, więc nie znają wszystkich bajerów i ciosów Nie grają bezlednie, ponieważ rozumieją podstawowe zasady gatunku- obrona, kontratak itd Nie należy się ich zbytnio obawiać, chodź zdarzają się wśród nich twardsze sztuki

Gracz normalny (Average TK player) - z nim po prostu fajnie się gra- nic dodać, nic ująć Znają dobrze swoją postać, jej możliwości i słabości Popełniają oczywiście błędy, ale też konsekwentnie wykorzystują potknięcia przeciwnika

Turtler - jest to typ gracza, który czeka, blokuje, broni się, po czym wyskakuje z kontrą i robi Ci kaszanę Często stosują Reversale i Parries, świetnie operują ciosami z efektami na MC Stopują Cię w najmniej oczekiwanym momencie, albo stosują rzut w miejscu, w którym ciężko jest go sobie wyobrazić (np w trakcie bardzo szybkiego combosa Twojej postaci) Takiego zawodnika ciężko jest ruszyć Najlepiej nabić mu trochę i (jeśli grasz na automacie) zmusić go do ataku - wiadomo - czas Jednak na konsoli 99% graczy wyjęcza czas więc w niektórych wypadkach ugryzienie dobrego Turtlera jest dość trudnym zadaniem

Pitbull - jest to dokładna odwrotność powyższego Atakuje sprawnie, świetnie konatruuja ofensywę, mieszając customsy, zaprogramowane combosy i kawałki tenatringów Po prostu wszystko co się da - jak już na Ciebie „wsiądzie", to nie zejdzie, dopóki nie wykitujesz, lub nie dostanie od ciebie skutecznej kontry, dość wyraźnie sugerującej mu, że z Tobą tak łatwo mu nie pójdzie Ci goście w większości bufferują ataki więc staraj się raczej wykorzystać rec tima Ale ja ich nie lubię

Nutjob - właściwie nie jest to sposób gry, ale na pewno słyszeliście o takich Godzinami eksperymentują z bezużytecznymi zagraniami wymyślają 20 różnych zakończeń do JG, które różnią się 1% w zadewanych obrażeniach Porównując to do graczy w FF7 - znam np paru gostków, którzy mają wszystkie postacie na Lv 99 (zresztą wszystkie ich współczynniki składają się z samych dziewiątek) Pół godziny bawią się materią przed walką, codziennie dla rozrywki zabijają Weapony, zrobili już wszystko co się dało i mają wszystkie możliwe szmery-bajery itd ta ja jestem dopiero na drugiej płycie ..) Pełno jest takich chorych osobników

Master - tu nic nie poradzisz. Jak sama nazwa wskazuje, ten zawodnik jest absolutnie nie do ruszenia, choćby nie wiem co Blokują wszystko, wykorzystują każdą sytuację Jeden błąd i jesteś sztywny Nie miałem jeszcze wątpliwej przyjemności gry z kimś takim, jednak jestem pewien, że kiedyś to nastąpi A wtedy będzie płacz i zgrzytanie zębów

Tak mniej więcej się to przedstawia, chodź nie wszyscy się z tym zgadzają W taki sposób graczy posegregował Catlord i jakoś się już przyjęło A jak sytuacja u nas w redakcji? Różnie, ale bez rewelacji W sumie, większość z nas można by zaliczyć do Average TK playerów Ja i Kali odbijamy trochę od reszty, co jest naturalną koleją rzeczy spowodowaną naszą specjalizacją, tudzież czasem poświęcanym na TK Kali dość często pitbuluje, a jak się naprawdę napali Paulem, to jest ciężko Ja natomiast skłaniam się w stronę turtlowanie z powodu postaci (Lei - kładzenie, parowanie i raczej słabe ataki, oraz Eddy - wolny, łatwy do zatrzymania, ale jak już zacznę ground trapa, to jest cool) King i Hwoarang chwilowo powędrowali na ławkę rezerwowych, bo jeszcze zbyt słabo nimi gram, żeby w ogóle wystawać ich przeciwko bardziej poważnym przeciwnikom HIV ostatnimi czasy przestał grać bo przejadło mu się - tak stwierdził (chory, czy co? Ale niezle zamiata Leiem) Star całkiem niezle kapuści przy pomocy Ling, a Myszaq popykuje Hwoarangiem Aju natomiast gra Paulem (zgadnijcie, co robi)

Let the Kaszana begin

HEIHACHI

Heihachi to największy killer w TK3 Niezaprzeczalnie jest to najniebezpieczniejsza postać tej gry Heniu to czysty uppercutowy i hellsweepowy POWER No cóż, w końcu jest bossem i musi rządzić Nie będę wypowiadał mojej opinii na jego temat, bo chcę żyć Po prostu tam gdzie grem, jest wielu Pimpy-playerów, więc jak coś powiem, to zrobią mi Fatality i nie będzie więcej mojej pisaniny Życie jest piękne, kiedy grasz Heihachim Atakuj, jugguj, rób co chcesz - nie powinieneś mieć dużych problemów Heniek to najlepiej jugglująca postać w TK3 Kali przebąkiwał coś nawet o jego nieskończonych JG, ale ja w to nie uwierzę dopóki nie zobaczę... Nie ma on zbyt wielu ciosów, jednak tutaj przeważa JAKOŚĆ Większość specjali tej postaci to Deathfist do kwadratu. Z półdystansu p,p+2 - przechodzi pod mediumami (Let's fly, baby!) i juggluje, a potem szybko Okizema Z bliska d/p+1,2 - pierwszy superowo stopuje a jeśli trafi, to drugi jest gwarantowany Następny przekręt to 1+2 - bardzo szybki i powerowski atak Do tego dochodzą jeszcze bardzo dobre uppercuty z C Dasha, no i Hellsweepe

Gzemy

Heihachi jest niesamowicie wszechstronną postacią Zarówno w ataku, jak w obronie - rządzi Jego atak powinien opierać się na p,p+2 gdyż można go zatrzymać tylko ciosem na low, czego nie radzę, chyba że zrobisz to w bardzo wczesnej fazie W sumie można powiedzieć, że Heńkowi trudno dobrać się do lepszego przeciwnika, bo nie ma on bardzo szybkich ciosów na low Za to po większości ciosów ma małe opóźnienie, a wiele z jego technik odsuwa przeciwnika na półdystans Faktem jest, że jedynym porządnym ciosem na low są Hellsweepy Na turtlujących przeciwników trzeba spróbować co jakiś czas rzutu (najlepiej p,p+1+2 z d buffenngiem), bo większość graczy boi się schylać grając przeciwko Heniowi - cofają się i blokują wysoko, żeby nie dać Ci łatwej okazji do JG Po prawie każdym rzucie możesz próbować d+4 lub - o wiele lepiej - Hellsweepów i masz dużą szansę na trafienie (na słabszych graczy wchodzi czasami dwukrotnie) 1,1,2 i 1,2,2 tak jak u Jina, tyle że drugie można zamienić na 1,2,2~1+2 - czasami może to spowodować małe zamieszanie, bo przeciwnik wyleci z przedwczesną kontrą i nadzieje się na „Palmę" Teraz g/p+3,4 - nie jest to może jakieś cudo, ale jeśli zostanie zablokowane, to jest O.K., a możesz nawet próbować rzutu p+f,f+2,1 przydaje się tylko w JG, a z końcówkę 4 jest słabe Nasz przedstawiciel Mishima Kara-atama (jak się Wam podoba taki przekręt nazwy „wspaniałego" stylu walki? Kto ma jakieś pojęcie o języku japońskim, niech sobie przetłumaczy) ma bardzo mocne (znowu) ataki z C Dasha Oprócz dwóch mocnych uppercutów, ma dwa kopnięcia z doskoku Bardzo fajne opóźniane, do wyboru Mid i Low Jeśli przeciwnik zawsze stopuje Cię w momencie podskoku, to daj sobie z tym spokój albo rób tylko niskie z daleka W przypadku blokowania spróbuj wymieniać to parę razy Na koniec Hellsweepy - dla niedoświadczonego lub mającego rzadką styczność z Heniem gracza będzie to sudden death Tę technika będzie omówiona w Okizema Napisałem, że Heihachi jest świetny w obronie Właściwie to nie do końca prawda, bo nie ma parowania ciosów, a jego reversal jest kłopotliwy w zastosowaniu, no i nawet jeśli się uda, to Ty też dostajesz. Powiem inaczej - Heihachi jest świetny w kontrataku Jeśli coś zablokujesz, to na 80% masz możliwość władowania Twin Pistons + JG oraz hellsweepowego Okizema, na którym zazwyczaj kończy się runda Palma genialnie stopuje, t+2 nie jest najszybsze ale często wchodzi atakującemu na MC i odrzuca daleko, więc tu także możesz okizemować t,t,n,3+4 nie daje Ci zbyt dużych możliwości i służy raczej do zrobienie sobie przestrzeni na bardziej powerowskie ataki Na początek rundy świetne jest d+1 - jest bardzo szybkie i wybija nawet bardzo nisko pochylonego przeciwnika z praktycznie każdego ciosu d+1,2 - drugi cios zawsze trafia, jeśli pierwszy był na MC Przeciwko postaciom bez reversale możesz robić całe, chyba że oponent dobrze stosuje wielokrotne SS'y d+1 jest perfekcyjna na Eddych-cianiasów, którym wydaje się, że przecw Heniowi jest łatwo użyć tak wolnej postaci g/p+4 4 jest raczej słabe, bo wszyscy to znają. Możesz spróbować samo g/p+4 a potem coś na Mid (np Twin Pistons) Heihachi ma też Deathfist, jednak ten Paula jest trochę szybszy i lepszy Spotkałem niewielu graczy Heńkiem, którzy używaliby tego w podobny sposób, jak grający Phoenixem (bo po co, skoro masz p,p+2) Po władowaniu p,p+2 prostą i dobrą kontynuacja jest d/p+1 , p+1,1+2,1 i Hellsweepy Jest to pierwsza rzecz, której powinien się nauczyć grający tą postacią

Okizema

Heihachi RHOOŁZ Zresztą po raz kolejny d+4 ma mały zasięg, ale po rzutach często wchodzi d+1 atopuja każdą próbę ataku z ziemi lub odturlanie się do tyłu, po czym daje możliwość zaczęcie kapuchy hellsweepowej Polega to na szybkim ataku na przyzienionego przeciwnika, po czym kontynuowaniu ze zmianą miejsca uppercuta Pamiętaj, że

1 Hellsweepy zbierają z ziemi
2. Masz do wyboru trzy końcówki 1 , 2 , lub 4,4 Pierwsza jest najszybsza - stosujesz ją na stojących przeciwników Druga lepiej zbiera wstających - używaj, kiedy zacząłeś Hellsweepy na leżącego Trzecia jest najrzadziej atosowana, ale najbezpieczniejsze w przypadku zablokowania przez przeciwnika Jeśli wejdzie, to opóźnienie u oponenta jest na tyle duże że możesz spróbować p,p+2 (a wtedy cała zabawa zaczyna się od początku).

Jeśli przeciwnik zrobił QR i blokuje Sweepy, to wrzuć 1 po drugim lub trzecim Musisz to zmieniać - nie rób w kółko tego samego, bo dostaniesz klepki Jeśli wszedł uppercut, to od razu zaczynaj następną serię Jeśli przeciwnik zastosuja Low Parry, to szybki t,t,n,3+4 może Cię uratować - jest to bardzo ważne, bo np Law może Ci założyć taki JG po Low Parry, że dość długo będziesz miał widok z lotu ptaka Jeśli nauczysz się wykonywać Hellsweepy bardzo szybko i np trafisz jednym z kończących uppercutów, to wykonanie tego po raz kolejny może sfrustrować przeciwnika jeszcze bardziej, obniżając koncentrację W takiej sytuacji runda już jest Twoje Możesz też zaczynać te podejścia z półdystansu lub w normalnej sytuacji, ale uważaj, bo w najgorszym wypadku przeciwnik odaunie się (uważaj szczególnie na Eddy ego, Ling, Ninę, Annę i Yoshimitsu, bo mają flipe do tyłu), a wtedy sytuacja może się diametralnie zmienić Po dłuższym obcowaniu z „Kapuchą hellsweepową" blokowanie nie jest już takie trudne - da się do tego przyzwyczaić, jeśli nie popełnisz

jakiegoś głupiego błędu Natomiast nowi lub niedoświadczeni w walkach przeciwko Heihowi gracze mogą mieć z tym poważne kłopoty 4~3 jest trochę wolniejsze od wersji Jina, no i nie możesz się uchronić przed stratą, jeśli nie trafisz.

Reversal

Jest to zdecydowania najmniej użyteczny revers w całym TK3, ale przynajmniej wygląda fajnie (KAZUUM!) Jak się go robi? Jego wykonanie jest raczej przypadkowe, bo nikt (chyba) nie będzie czekał na uderzenie prawą nogą przeciwnika Revers ten uaktywnia się za każdym razem, kiedy prawa noga uderzy Heihca na MC Ot, cała filozofia Wydaje mi się, że przy niektórych trzeba trzymać przód, ale nie jestem pewien w 100%

No i na tym koniec, jeśli chodzi o Heihachiego dla POCZĄTKUJĄCYCH Jeden z ludzi na sieci powiedział kiedyś coś bardzo mądrego - „Jeśli Heihachi jest Twoją główną postacią i grając nim przegrywasz, to mogą to być tylko dwie rzeczy a) Przeciwnik jest naprawdę dobry b) Jesteś ciotą roku!

BRYAN FURY

Bryan to kolejny potwór w TK3 Jego szybkość idzie w parze z siłą, ma wspaniałe ataki z SS'a, czadowe juggle, Low Parry, Sway i Bruce Special Taka mieszanka po prostu zabija

Jak grać?

Zacznijmy od obrony, pozostawiając atak na deser Bryan ma Sway (unik do tyłu), z którego może wyprowadzić JG starter, który zawsze powoduje twist. W następnej kolejności Low Parry po którym można spróbować (WS)+2,t+2 i juggle, za to g/p+4 i JG wydaje się być gwarantowany Jeśli natomiast schyliłeś się pod wysokim atakiem przeciwnika, to niezle jest (WS)t+JG, np t+2,1,4 - dobre i łatwe, jeśli masz trudności z wykonaniem czegoś innego D/P+1~1 ,2 ładnie stopuje, ale raczej nie rób wszystkich jedynek i końcówki, bo mija się to z celem Możliwość kontrataku jest tutaj także świetnie rozwinięta p,p+2 jest na tyle szybkie, by być użytecznym po zablokowaniu mocniejszych ciosów przeciwnika Nie stosuj tego po ciosach, które mają tzw crouch recovery - oznacza to, że recovery time przebiega w CK. Taką właściwość mają np Flipy Lawa Więc jeśli p,p+2 idzie na High, to uważaj, zabyś się nie nadział Wspaniałym przejściem ze stopowania do kontry jest 1,4,3,4 - pierwsze uderzenie stopuje i często wchodzi coś więcej Naprawdę dołującym zagraniem jest t,t+4 z d Bufferingiem - robisz pełny odskok i jeśli wszystko poszło jak należy, to przeciwnik po niefortunnym ciosie łyknie Twoją szwaję. Świetne ataki z uskoku uzupełniają i tak już przebogaty arsenał możliwości obronnych i kontratakujących Należy pamiętać, że po SS,1,2 władowanym na MC przeciwnik jest ogłuszony i masz darmowego JG Nie zapomnij o tym, bo możesz zmarnować dobrą szansę Teraz trochę o ataku t+2,1,2_4 to dobra krótka kombinacja, mimo że dwa pierwsze zawsze idą na High W przypadku, gdy pierwszy wejdzie na MC, a masz jako taki refleks, możesz zrobić MC t+2,1 , t+2,1,4 - to po prostu rządzi Obrażenia są takie, że wszystko inne się chowa Przeciwnik może się pod tym schylić i Ci przykopać, ale to już po prostu ryzyko wysokich ataków Jest to bardzo ciężkie do zrobienia przeciw dobremu graczowi, ale możesz spróbować po (WS)3 na MC W przypadku blokowania możesz zrobić t+2,1~d_g - ten szybki uskok jest rzadko używany, więc jeśli przeciwnik czeka na koniec combosa, to możesz spróbować rzutu Czasami uda się zrobić drugi SS i rzut z boku, ale tu już trzeba liczyć na szczęście Czasami warto spróbować podcięcia d/p+3, gdyż jest bardzo silne i możesz je powtórzyć, lub - co najlepsze - odpalić JG Np podczas
d/p+3 , 3 , t , p,p+2 Drugie 3 to (WS)3, bo d/p+3 ma crouch recovery Są też mocniejsze wersje, na przykład z dwoma pięstkami, ale póki co - nie udało mi się ich wykonać więc bezpiecznej podać tą W ogóle d/p+3 jest świetne, mimo średniej szybkości Następnym ciosem, po którym da się juggiować, jest g_g/p+4 Najstwierdzenie JG po tym to 1,2 , p,p+2 Bardziej skuteczne i trudniejsze juggle są na końcu listy ciosów Dalej leci crouch dash - zazwyczaj wykonuje się po nim (WS)2, bo ta postać nie ma specjalnego ataku z podejścia Dobrym ciosem zaczepnym jest p,p+3, ponieważ po zablokowaniu przez przeciwnika jesteś po nim dość bezpieczny (Guard stun) i możesz zaryzykować coś z wysokim priorytetem, np 3,2,1,4_2 Musisz dobrze patrzeć na dystans przy wykonywaniu tego, bo jak nie trafisz, to możesz się pozegnać z połową energii (łatwy JG dla przeciwnika) Dziesiątek broń boże nie używaj, bo nie ma w nich w ogóle niskich uderzeń t+2 powoduje malutki unik i jest świetna do atopowania - jeśli wejdzie, to wyjedź z czymś szybko, np 3,2,1,4_2 lub d/p+3 Bardzo dobra są kombinacje z tzw Lowkickiem na końcu 1,2,3 lub 3,2,1,4 - w tym pierwszym prawie zawsze wchodzi, w drugim rzadziej, jeśli kapuścisz B specjalem W momencie, kiedy wejdzie, możesz szybko odpalić następny Bruce Special lub zapuścić coś mocnego i szybkiego Po p,p+2, które siadło, szybko rób doskok i d/p+3 - jest duża szansa, że przynajmniej lekko zahaczysz przeciwnika Bardzo przydaje się krótki nieblokowalny - wysokie przelatują nad Tobą a poza tym jest na tyle szybki, że jeśli przeciwnik minimalnie pomylił zasięg, albo odskoczyłeś albo dla odmiany w pressingu - naprawdę warto go używać Ciężko mi poradzić Wam jak najlepiej grać Bryanem Ciężko jest też powiedzieć czy jakaś postać jest defensywna, czy ofensywna Na przykład znam dwóch świetnych graczy Xiaoyu - jeden stawia na totalny ofens - ale tak konstruuje atak, że w końcu nadzieję się na coś, mimo że wiem, że powinienem w większości blokować wysoko (robi mi guard stuny, opóźnia comboey, miesza z rzutami itd) Drugi natomiast genialnie operuje SS ami i zawsze ustawi się tak, że wleduje mi (BK)4 Poza tym ciągle paruje moje ciosy, stopuje i schodzi do AOP pod wysokimi ciosami Więc pierwszy z nich upiera się, że Xiaoyu jest ofensywna - i ma rację - przy dobrym graniu - jest. Jeśliby napisał, że jest ofensywna, to drugi by mi trul - bo też jest to racja Na usprawiedliwienie podaję, że tylko z tą defensywną Xiaoyu mam NAPRAWDĘ poważne problemy Ja każdą postacią gram raczej defensywnie, bo Bo ponieważ Po prostu lubię turtlować i także Bryanem - super ofensywną postacią - wolę atakować ostrożnie i raczej się cofać Jednak wam polecam ciągły atak i pressing, bo do tego ta postać się bardzo nadaje Podsumowując strategię ogólną dam parę rad, która (mam nadzieję) okaże się przydatna Dobrym narzędziem do hamowania ataków jest p,p+2 - imponująca szybkość i siła Warto „sępić" energię przy pomocy Lowkicków Można to być 1,2 3 lub po prostu d+3_4 t,t+4 z D Buffieringiem - NAPRAWDĘ warto tego używać, ale zarezerwuj sobie dodatkową odległość na wypadek, gdyby przeciwnik użył ciosu o długim zasięgu - t,t+4 ma naprawdę świetny zasięg, a w przypadku zablokowania na masz jakichś wielkich powodów do obaw Popróbuj custom strings np parę pięstek, Lowkick, coś na Medium, rzut, Bruce Special itd Przygotuję parę CS'ów dla Bryana za miesiąc

Okizeme i Kapucha

d/p+3 ładnie dobija, ale musisz wykonywać je od razu, jak przyglebisz przeciwnika, bo inaczej oberwiesz I tak bardzo często ankle kick Ci to przystopuje d+3_4 jest ładne na robiących przewrót w tył Możesz czekać na kopnięcie i zrobić t,t+4, lub p,p+3 Jeśli już zdążył się odturlać w bok, to bardzo często jeszcze ucieknie do tyłu Wtedy np g/p+4 albo B Special Dobra, teraz czas na bryanową kapuchę Wymieniany i łączony do szybkich prasaingów Bruce Special (dalej BS) jest cholernie mierwiający - jeśli wejdzie Ci Lowkick na końcu, to możesz od razu zacząć następny, bo opóźnienie u przeciwnika jest na tyle duże, że ciężko jest mu Cię zastopować Jeśli trafisz końcówką 2, to szybki podbieg ale uważaj, żeby nie oberwać od wstającego W przypadku dobrego ustawienia możesz zacząć znowu Jeśli zostanie prawidłowo zablokowany, to możesz liczyć na słaby refleks przeciwnika i zacząć znowu, albo się cofnąć Trochę gorzej jest przeciw postaciom z reversalem, ale to musisz już sam wyczuć Postacie z flipem do tyłu mogą Ci zrobić niezłą kaszanę, poza tym uskok ładnie schodzi z drogi, a BS nie jest wyjątkowo dobry w trackowaniu I znów, jak w przypadku Jina, Kinga czy kogo tam jeszcze - nie jest to skuteczne - raczej frustrujące i działające na psychikę Jak każda kapucha - NIE BĘDZIE SKUTKOWAĆ NA DOBRYCH GRACZY

Bryan to jedyna postać z kręgu „pakerów", którą lubię Nie wiem dlaczego Po prostu, kiedy zacząłem nim więcej grać, to go polubiłem Bruce w TK2 był przez większość moich znajomych graczy uważany za postać bez słabych stron, absolutnie idealną Niektórzy określali go jako „jedyny błąd w TK2" Jak jednak ostatnia Gamblerada pokazała umiejętne poprowadzony Lei potrafił poradzić sobie z tym potworem W TK3 Cóż, mimo że Bryan przejął od niego dużo mocnych rzeczy, na całe szczęście nie jest tak napakowany Mówię „na szczęście", bo gdyby był taki rządzący, to pewnie nie grałbym nim. A przy takim obrocie sprawy gra się nim bardzo przyjemnie

O KRETYNACH SŁÓW KILKA

Co jakiś czas muszę dać upust mojej bezczelności i kogoś obsmarować Tym razem pokuszę się o komentarz działań pewnych trzech zdolnych ludzi Otóż podzielili się chyba robotą w następujący sposób Jeden przelał parę plików na szpalty, zmieniając cyferki na bardziej przyswajalne znaczki, drugi zastanawiał się co to mogą być te countery, a potem doszedł do ciekawego wniosku, że ofensywa jest defensywą (chyłe przed pomysłowością tego „specjalisty") Trzeci pewnie był ochroniarzem naukowców Proponuję zerknąć na szóstą linijkę drugiej kolumny drugiej strony ciosów Lea - figuruje tam pewne słowo według mnie jest to slangowe określanie na pewną część ciała, która zdecydowanie odróżnia panów od pań Przez moment wydawało mi się, że może to coś takiego jak cios Cage'a z MK (blok+lp) ale np bardziej

pikantny, działający tylko na kobitki. Niestety - zostałem oszukany - wychodzi zwykły nieblokowalny. Totalnie się zaszokowałem po przeczytaniu strategów do Eddy'ego. To przecież fenomen na skalę światową!!! PIERWSZY FAQ WRITER - BUTTON MASHER!!! Nie wiedziałem, że Eddy nie ma żadnych counterów (nie mylić z reversalami). Byłem też na tyle bezczelny, żeby wysłać maila do autora i zapytać CO TO SĄ te countery i (tu cios poniżej pasa) jak wykonać Eddym SS,3+4,3 (dla niewtajemniczonych - takiego czegoś NIE MA). Otóż według tego szefa (Mistrzu! Ucz mnie!) counter to cios, który stopuje cios przeciwnika. Po naszemu - wlezi na MC. Tylko w takim wypadku KAŻDY cios może być counterem - nawet nieblokowalny. Bo przecież teoretycznie da się nim wejść na MC. No i jak wtedy można napisać, że ED i Hwoarang nie mają counterów?!? Co do nieistniejącej kombinacji, to doradzał mi próbować wykonać to szybciej, zrobić uskok w drugą stronę lub z innej odległości (to już przegięcie!). A tak poza tym, to „nie on robił te ciosy, więc nie wie". Pozostawię to bez komentarza. Story, ja wiem, że to nie Twoja wina, że miałeś do szkoły pod górę i dzieciństwo bez jerzyn, ale może najpierw zagraj raz, czy dwa w tego TEKKENA - tak dla przyzwoitości. Aha! Ucieczka z reversala to znowu 1+2+3+4! Brawo! Proponuję to jakoś nazwać - czekam na propozycje.

CIOSY

BRYAN FURY

RZUTY

(Przód) 1+3	DDT [1]
2+4	Falling Brain Blaster [2]
CK,d/p,d/p+1+2	Death Messenger [1+2]
(Lewa) 1+3_2+4	Free Fall [1]
(Prawa) 1+3_2+4	Knee Blast [2]
(Tył) 1+3_2+4	Hummer Throw

TECHNIKI SPECJALNE

1+2	Double Snake Fang
1 2 1 2_4	3-Punch, Hook_Low Kick
1 2 3	2-Punch, Lowkick
1 4,3,3	Southern Cross
1 4 2 4_SS	Atomic Combo, Spinkick_Sidestep
1,4,2,1,4_2	Atomic Combo, Spinkick_Mach Punch
p+1+2	Spinning Elbow
(WS)1+2	Small Uppercut
D/P+1[-1-1-1]2	Piston Punch[es], Straightpunch
d/p+2	Straightpunch
SS+1	Devil's Claw
SS+2	Side Hummer *Powoduje Turn Stun*
SS+1-2	Cheap Trick *Ogłusza na MC*
p,p+2	Mach Breaker
p,p+3	Slash Kick
1+2,1,(2_4_SS)	Spinning Punches *Ogłusza na MC*, Mach Breaker_Spinkick_Sidestep
1+2,4	Spinning Punch *Ogłusza na MC*, Spinkick
CKT,n,2	Sway & Smash
3,3	Quick Spinkicks
3,2,1,4_2	Bruce Special low_mid
1+3,4	Stopping Kick, Feint Knee
1+3 2,1,2_4	Stopping Kick, Delayed Bruce special
d/p+3	Snake Edge
d/p+4	Spinkick
d+3_4	Side Low Kick
CKP,n,1_(WS)1	Lifting Uppercut
CKP,n,2_(WS)2	Gutpunch
[T_P+2]	Fisherman's Slam
CKP,n,3_(WS)3,[4]	Rising Knee *Ogłusza na MC*, [Crushing Knee]
p+4,3,4	Triple Kick
1+4	Knee
g/p+4	Overhead Boot *Umożliwia Juggle*
1,1+4	Flipping Boot *Powoduje Guard Stun*
1+3+4	Knee Taunt
CK_d_d/1+1+3_2+4	Low Parry
1+1+4	Meteor Strike! *Nieblokowalny*
p+1+4	Meteor Smash! *Nieblokowalny*

STRINGS

1+3412142142
1+34121433
1+34121424

JUGGLES

MC (WS)3 1+2,1, 1+2,1,4
g/p+4, p+4,3,4
g/p+4, 1,2, p,p+2
SS,1-2,1+2,1, 1+2,1,4
(WS)1, 1+3,2,1, p,p+2
d/p+3, (WS)3, 1, p,p+2
(WS)2,1+2, 1+2,1,4

HEIHACHI MISHIMA

RZUTY

(Przód) 1+3	Neck Breaker [1]
2+4	Powerbomb [2]
p,p+1+2	Stonehead [1+2]
p,p+1+4	Headbutt Combo! [1+2] (tylko na Jina, Paula, Lee, Kunga i Hwoarang) 1+3
(Lewa) 1+3_2+4	One Hand Slam [1]
(Prawa) 1+3_2+4	Tile Splitter Guillotine [2]
(Tył) 1+3_2+4	Atomic Drop

TECHNIKI SPECJALNE

1,1,2	Shining Fists
1,2,2	Devil Fist
p+1,1+2,1_4	Punch, Gutpunch, Thunder Godfist_Slice Kick
1+2_p+2~1+2	Double Palm
1,2,1+2_2~1	2 Punches, Double Palm_Fast Double Palm
d/p+1,2	Twin Pistons
CKP+2	Deathfist
1+2	Spinning Gutpunch
d+1,2	Tile Splitter, Deathfist
p,p+2	Demon Godfist
p,n,d,d/p+1	Thunder Godfist
p,n,d,d/p+2	Wind Godfist
p,n,d,d/p+3,	Slice Kick
p,n,d,D/P+3	Low Slice Kick
p,n,d,D/P+4,[4],[4]	Hell Sweep[s]
[1]	Thunder Godfist
[2]	Demon Godfist
[n,4,4]	Axe Kicks
p,p+3	Left Axe Kick *Ogłusza na MC*
p,p,p+3	Sky Foot Slice
g/p+3,4	Screw Blade Hunting Hawk
G/P+2+4	Corpse Spitter
p+4	Right Axe Kick
g/p+4,4	High-Low Jumping Spin Kicks
(WS)4,4	Axe Kicks
4~3	Crushing Demon
d+4	Geta Stomp *Na łączącego*
1,1,n,3+4	Shadow Foot
d+1+4	Demon Tile Splitter(Nieblokowalny
2+3+4	Lightning Taunt

STRINGS

d/p+3224412121
d/p+3224414121_4
p,p,n,2122344121

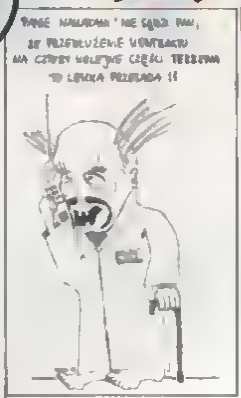
JUGGLES

p,n,d,d/p+2, 1, p,n,d,D/P+4 4,1
d/p+1,2, 1, p+1,1+2,1
g+4, 1,2, d/p+1,2
p,p+2, p,n,d,d/p+1

KĄCIK

Witam w pierwszej części „Kącika tekkenowego". Długo się do niego przymierzaliśmy (czyt. cała Redakcja), ale w końcu się udało. Serdecznie dziękuję za duże zainteresowanie owym działem, jednocześnie o nadsyłanie treściwych listów prosząc. Pamiętajcie jednak, aby wszelkie juggle sekwencje ciosów itd. sprawdzać po tysiąckroć, gdyż moje zdolności manualne mogą mi nie pozwolić na wykonanie seri odpowiednich czynności, a wtedy może być źle. Ważna prośba – używajcie oznaczeń, jakich i my używamy – tak będzie bardziej profesjonalnie i szybciej.

Co będę pisczeć do druku? Ano wszystko, co związane jest z subkulturą TEKKENA. Wszelkie ciekawostki, nowiny. Ale to jeszcze nic – jeśli macie ciekawe pomysły, to łapcie w ręce długopisy i nabazgrajcie niezbyt długie opowiadanie (ne 1 – t 5 strony A4), które by traktowało o TK! Mogę to być także enegdotki, dowcipy o Paulu (przecież to blondyn, hłehłet), zmyślone charakterystyki bohaterów itp. Pole do popisu zostawiam Wam. Czytelnicy-tekkenowcy. W listach pytajcie, ale i dzielcie się informacjami, spostrzeżeniami, donoście o wszelkich imprezach związanych z TK. Im więcej materiałów dostanę, tym obszerniejszy będzie ten kącik, zatem wszystko zależy od Was. Póki co, startujemy z jedną stroną – to tak na dobry początek. Ale wierzę, że już wkrótce 2 strony nie będą wystarczająco pakowne, aby zmieścić Wasze materiały. Liczę także na liczne rysunki związane z TK – najlepsze będą oczywiście drukowane w tym kąciku.

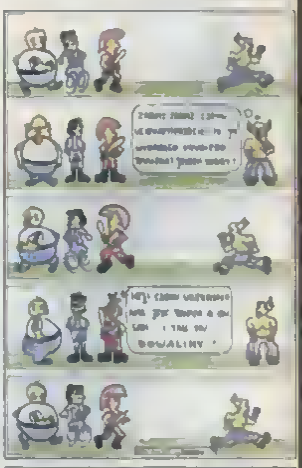


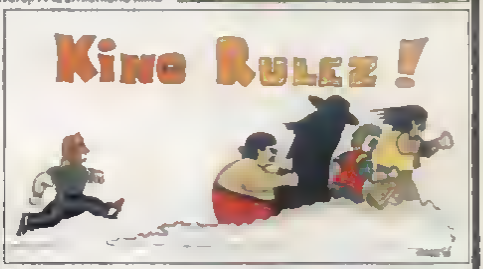
TEKKEN 3 PAL!

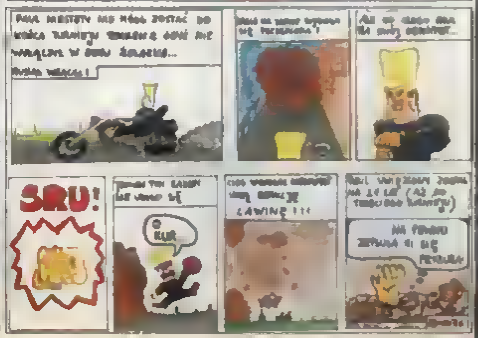
Nareszcie ukazał się tak długo oczekiwany TEKKEN 3 w wersji PAL. A trzeba zauważyć, że stało się to wbrew zapowiedziom, iż TK3 ukaże się na naszych półkach sklepowych późną jesienią. Ha! Czy trzeba coś dodawać?

Jak odjechaną grą jest TK3 – tego nikomu nie trzeba tłumaczyć. Ta po prostu bomba tykająca non stop, która kiedyś wybuchnie. Ten system walki Virtua Fighter 2 – ponoć najsilniejszy konkurent wśród bijatyk – może nadmuchać TEKKENOWI trzeciemu prosto do d. ! Piękna grafika, muzyka, a rajcowność nie do opisania.

Jak można się było spodziewać, TK3 w wersji PAL nieco różni się od wersji NTSC. Podstawową różnicą jest oczywiście ilość klatek animacji, jakimi wali po oczach wersja PAL – 50. W wersji NTSC TK3 pracował z szybkością 60 kl./s, ale nie można mieć o to żalu do nikogo – to do siebie ma system PAL, że wyświetla mniej klatek animacji na sekundę. Ale PAL ma do siebie także to, że wyświetla większą ilość linii w poziomie, przez co grafika wydaje się być nieco bardziej dopracowana. Oczywiście bajer ten polega tylko i wyłącznie na „spłaszczeniu" obrazu – w wersji PAL widoczny jest pasek u dołu i u góry ekranu. Jeśli chodzi o czadeskie intro i outra poszczególnych zawodników, to nic nie uległo najmniejszej nawet zmianie. Podobnie ma się sprawa z akstra muzyką. A co uległo zmianie? Otóż zdecydowanie TK3 w wersji PAL jest wolniejszy. Rozgrywka wiele straciła na dynamice! Ten szkopuł można wyczuć po pierwszej walce. Jeśli jednak opatrzność nie pozwoliła Ci wcześniej na przyciupanie gdziekolwiek w TK3 w wersji NTSC, to nie będzie to dla Ciebie żadnym rozczarowaniem. Jednak tych, którzy grali w TK2 w NTSC, a później w PAL, informuję, że w przypadku TK3 proporcje mają się tak samo. Zatem nie jest to ciekawe. Zapewne wszyscy wiedzą, że po zakończeniu rundy, po przytrzymaniu klawisza X, O, K lub T postać odwala krótką pokazówę. W wersji PAL zmieniono kilku postaciom owe pokazówy – np. Eddy'emu. W wersji NTSC drugi pasom w Tekken Force Mode nazywa się 'The Wilds', a w PAL 'Badlands'. Inne zmiany są jeszcze mniejsze, zatem nic nie znaczące, więc nie ma nad czym się rozwodzić. Ale trzeba przyznać, że jest to nadal ten sam wspaniały, choć nie wyzbyty małych błędów, czadowy TEKKEN 3, tyle że działający na [illegible] płytach.







MISTRZ SURVIVAL I TIME ATTACK MODE

W tym miejscu zawsze znajdziecie najlepsze wyniki osiągnięte w trybach 'Survival Mode' i 'Time Attack Mode'. Najlepsze wyniki (pierwsza piątka) będą zamieszczane non stop do momentu, aż ktoś je pobije. W jakiej postaci przysłać swoje osiągnięcia? Honorowane będą TYLKO I WYŁĄCZNIE zdjęcia. Zrób zdjęcie ekranu telewizora/monitora, gdy nań widoczny będzie twój wynik. Pragnę my także, aby widoczny był telewizor – to tak na wszelki wypadek, aby ustrzec się wszelkich fotomontaży. W wszelkie wątpliwe lub nieczytelne zdjęcia nie będą brane pod uwagę. Póki co – najlepsze wyniki zaczerpnięte my spośród zg(łed)łów, a w tej dziedzinie jak na razie, rządzi HIV. Na pewno nie na długo. Czekamy zatem na Wasze wyniki!

HIV

W tym miesiącu zostaliśmy zasypani listami chwalącymi nas . wszystkich przeciętnych w PSX EXTREME – z tytułu nowej, „odkrywczej" – jak twierdzicie – oprawy graficznej miesięcznika. Serdecznie dziękujemy, a wszystkie pochwały przekazujemy na ręce Lakiego i Bufiego, którzy w pocie czoła składają to pismo dla Was, oraz Mr. Sclery – przypadkowego studenta architektury – który udziela się czynnie w tak pracy. Zobaczymy, ile listów otrzymamy od Was w tym miesiącu... a zapewne dużo... No i pamiętajcie, to za miesiąc w kioskach, i gdzie się tylko da, wyłączna druga pozycja wydawnicza przez naszą paczkę – PORADNIK PSX EXTREME - w której znajdziecie szczegółowe opisy gier, masę tipsów i wieloma, wielu innych „niespodzianek" Gracza z krwi i kości. Ale o szczegółach przeczytacie we „Wstępniaku", jeśli jeszcze tego nie czytaliście.

„[ ] Czy na padzie Dual Shock można zupać w gry obsługujące standardowy pad analogowy (np. FORSAKEN)? [ ] Czy opyla się kupić RESIDENT EVIL 2, jeśli nie posiadam Memory Card? Czy w ogóle jest możliwość ukończenia tej gry bez karty pamięci? Czy tę grę można rozpocząć od drugiego krążka (czyli Claire)? [ ]"

???, Kraków

Dual Shock działa ze wszystkimi grami, ale analogowe gałki i wibrację obsługują tylko z niektórymi (tym nowszymi i których jest i będzie coraz więcej). Zatem z np. FORSAKEN Dual Shock działa jak złotko [ ] Tak, jak najbardziej. Tę grę opyla się kupić, oczywiście jeśli masz mocne nerwy. Nie mając karty [illegible] możesz skończyć tę grę [illegible] po ukończeniu sce[illegible]a A (C[illegible] nie możesz wyłą[illegible] i soli tylko musisz włączyć od razu drugą płytkę ze scenariuszem B (Claire). No, nie musisz tego robić od razu – jeśli masz zaufanie do elektrowni dostarczającej prąd do Twojego rejonu energetycznego to możesz zostawić konsolę włączoną na noc i spokojnie nic się jej nie stanie! A rano tudzież po przybyciu z budy kontynuować zabawę [ ] Tak, grę RESIDENT EVIL 2 [illegible] na r[illegible] od drugiego krążka [illegible] tak uczyniłem.

„[ ] Czy jest gra o chodzeniu do kościoła lub waleniu głupa? [ ] Po ilu piwach Mr. Sclera rysuje parkiet zębami? [...] To beer or not to beer? [ ]"

Szpadel, Kalisz

Niestety nie ma gry o chodzeniu do kościoła lub waleniu głupa z czego jam bardzo niezadowolony [ ] Mniej więcej po 8 tak jak ja [ ] Zdecydowanie „to beer" – oto jest odpowiedź!

„[ ] Gdzie GRAN TURISMO bym nie dał 10 pkt za rajcowność z tego powodu, że ostatnie testy są bardzo turfowe i obrzydzają swoją monetonnością [ ] Bardziej grywalna była TOCA [ ]"

Krzysztof, Warszawa

Uważasz, że licencje świadczą o grywalności? Nie sądzę. A tak poza tym – nie odczuliśmy podczas ich zdawania żadnej nudy. Wygórowany poziom trudności? – w przypadku GRAN TURISMO to składnik wspaniale podnoszący i tak już ogromną rajcowność, mnie kręcący. Ostaję zatem przy swoim wardykcie i nadal się upieram, że rajcowność w GT równa jest 10 [ ]. Jak dla kogo, dla mnie i wszystkich moich znajomych - nie. Nie bądź zły – to kwestia gustu przecież, nie każda gra musi Ci się podobać.

„[ ] Chodzi mi o opis gry GRAN TURISMO. Otóż w miejscu, gdzie pokazana jest kasa, znajduje się także informacja „days". Wiem, że jak się przejdzie jakiś wyścig, to ma się więcej nabitych dni [ ]"

Kodi, ???

Cóż, po dziś dzień trzymam na jednej z moich kart pamięci stan z GT (5 bloków + 2 bloki z ustawieniami parametrów Sieci). Zapraszam Cię zatem osobiście do Redakcji, abyś się przekonał ze w moim garażu obok napisu „days" widnieje liczba '674. Rozumiem Cię, bo i ze mną jest taki bliźniak „niewierny Tomasz". Zapewniam Cię jednak, że nie było tam żadnego przekrętu.

„[ ] Czy gra Die Hard Arcade jest dostępna w wersji na PSX? [...]"

Łukasz, Żary

Die Hard Arcade jest tylko na automatach i na konsolę Sega Saturn.

„[...] Czy będzie jakaś różnica w jakości obrazu między PSX'em podłączonym do monitora cyfrowego a podłączonym do zwykłego telewizora? [ ]"

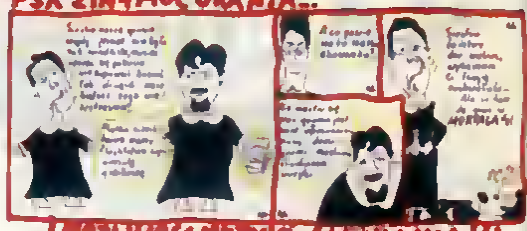
Jajo, Gdańsk

Z tego co wiem, nie ma możliwości prostego podłączenia PSX'e do monitora cyfrowego (takiego od PC). Można we własnym zakresie pobawić się w zamontowanie specjalnej przejściówki, jednak z tego co mi wiadomo, występują kłopoty za złapaniem synchronizacji obrazu. Na targach E3 jakaś firma miała zaprezentować odpowiednią przystawkę, ale nic z tego nie wyszło.

„[ ] Po ilu latach PSX odmawia posłuszeństwa, czyli psuje się? [ ]"

Przemek, Poznań

Nie ma na to żadnej reguły. Złośliwość rzeczy martwych nie zna granic. Osobiście nie spotkałem się z przypadkiem aby komuś konsola odmówiła posłuszeństwa. Jeśli tylko nie mgnerujesz się w strukturę konsoli to wszystko powinno być cycuś. Warto wspomnieć, że pierwszy model konsoli PSX (SCPH 1002) charakteryzował się większą awaryjnością (zasilacz był umieszczony zbyt blisko czytnika, więc go przegrzewał), jednak SONY poradziło sobie z tym fantem wyśmienicie i już od dłuższego czasu sprzedawane konsole (SCPH 5502) pozbawione są tej wady. Konsola powinna dobrze służyć przez bardzo długi okres czasu (teoretycznie powinna być nieznaszalna). Pamiętać należy jedynie o podstawowych zasadach 'higieny' o odłączaniu konsoli z sieci, kiedy jest długo nieużywana i dbaniu o czystość czytnika (kilka skupiające strumień lasera należy od czasu do czasu delikatnie przemyć wacikiem nasączonym spirytem).



„[ ] Co z opisem dalszych scenariuszy do gry RESIDENT EVIL 2? Obiecałeście, cytuję „[...] za miesiąc dalszy ciąg emocji" – PSX EXTREME #7. Nie łeście w kulę! [ ]"

Marek, Oświęcim

W imieniu całego ciała redakcyjnego serdecznie przepraszam Cię i wszystkich zniecierpliwionych residentowców, do których i ja się zaliczam, za ten przykry incydent. „Co się odwlecze to nie ucieknie" – jak powiada stara maksyma, w pierwszym numerze *PORADNIKA PSX EXTREME* znajdziesz opis pozostałych scenariuszy do gry RE2. Jeszcze raz przepraszam, zapraszając przy okazji do lektury PORADNIKA PSX EXTREME.

„[...] Czy czasów do TK3 nie mogłybyście podać w bardziej przystępnej formie? Ja nie z tego nie kapuję! Jakieś cyferki, literki, szlaczki i inne cudaniewidy! Co to ma być?! [ ]"

Baran Jacek, Warszawa

Survive do TK3, jak serwuje Mutti, jest przeznaczony niby dla początkujących tekkanowców, ale w sumie wygląda bardzo profesjonalnie. Oczywiście uczyniliśmy tak ze względu na to, że żywimy nadzieję na fakt, iż wskutek ewolucji każdy Czytelnik PSX EXTREME grający w TK3 stanie się z upływem czasu prawdziwym Profesjonalistą. A muszę Cię poinformować, iż czołówka polskich Graczy w TEKKEN wprost uwielbia system, jaki my prezentujemy. Co tu dużo pisać – porozumiewają się między sobą przy użyciu tego systemu. Zresztą ten system jest stosowany przez wszystkich najtwardszych twardzieli na całym świecie. FAQ-writerzy nie mają czasu na papraninę, gdy piszą coś na Internecie. Stąd właśnie wziął się ten cały

PRZESYŁKA

TEKST I RYSUNKI - HŁODZINIERZ ZARTUIAN

ramet. A to, że nie rozumiesz nic tych „cyferek, literek, szlaczków i innych cudów-niewidów" świadczy tylko o tym, że w Twojej kolekcji nie znajduje się PSX EXTREME #9 gdzie to Mutti zawarł kompletną legendę do ciosów i zamieścił wyjaśnienie wielu slangowych zwrotów. Na cóż jeszcze czekasz?

„[...] Chciałbym się dowiedzieć, co myślicie o „zenadzie", tj. opisaniu przez pewne pismo gry dla PSX'a, przepisując cały jej opis z Internetu, a na dodatek biorąc tekst dla wersji pecetowej? [...]"

Macek, Poznań

Cóż, my (cała grona PSX EXTREME) nie wytykamy błędów konkurencji (bo i po co? Widocznie nie wytrzymują konkurencji na rynku i stosują chwyty „poniżej pasa". Jeśli zatem wiedzą, że się „tepuj" to próbują zbyt silną konkurencję „zabić" przy pomocy głupich plugawych tekstów (co tam robi Naczelny? Czyżby nie czytał głupot ich tekścików pisanych przez infantylnych (EDAKTORKÓW?) Myślimy, że uważny Czytelnik sam oceni, co mu konkurencja serwuje. My natomiast stawiamy na wysoką fachowość naszych autorów. Każdą opisywaną grę kończymy sami a nie tłumaczymy tylko i wyłącznie teksty z pism zachodnich, bądź ściągnięte z Internetu. Zatem „zenadą" jest całe tamto „pewne pismo", zupełnie jak opisanie gry GRAND THEFT AUTO jak zauważyłeś na bazie opisu do wersji pecetowej tejże, na PSX'ie nie ma pościgów ani korków na 16 - 20 samochodów. Tego chyba nie pisali fani konsolowi z czym się tak bardzo obnoszą?!)

„[...] Ile kosztuje bilet wstępu na ECTS? Czy mogę tam wejść osoby nie związane z przemysłem gier komputerowych czy może tylko redaktorzy pism komputerowych, producenci, wydawcy itd.?)? [...]"

Cerwin, Kluczbork

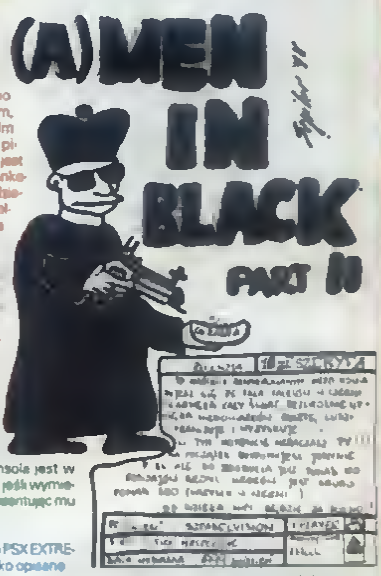
Wstęp na londyńskie targi ECTS kosztuje 25 funtów, czyli nieco ponad 200 zł. Jeśli jednak jesteś człowiekiem „z branży" i wcześniej poinformujesz organizatorów o swoich zamiarach przybycia na imprezkę (czyt. zarejestrujesz się) to oni przyślą Ci odpowiedni bilecik i wchodzisz tam za darmo. Zatem koszty wyprawy sprowadzają się do kosztów podróży i „przyjęcie" na miejscu (hotel, jedzenie i inne atrakcje hłehłe)) Procedura wymaga jednak, abyś miał na karku ukończone 18 lat, bo w przeciwnym razie jak to się mówi, pocałujesz klamkę, ludzie odpowiedzialni za ochronę wyrzucą Cię za bety. Ludzie związani z tym biznesem (czyli redaktorzy itd.) mogą oczywiście wchodzić na wszelkie imprezy zamknięte (bankiety, konferencje prasowe itd.) czego nie uraczy przeciętny zwiedzający. Więcej informacji o tegorocznej edycji targów ECTS znajdziesz w następnym numerze PSX EXTREME.

„[...] Dlaczego pisma konsolowe są tak drogie? [...]"

Cena pisma kształtowana jest w dużej mierze przez reklamodawców ceny reklam, nakład samego pisma itp. Pisma skierowane do szerszego, liczniejszego odbiorcy np. ogólnie dla dzieci, młodzieży albo opisujące gry np. dla PC (ilość komputerów w Polsce idzie w miliony, a ilość PSX'ów w dziesiątki tysięcy) mogą mieć znacznie więcej reklam, znacznie większe nakłady pisma (pozytywny efekt skali). W związku z tym ich cena może być stosunkowo niska przy wysokiej ilości stron. Istnieje po prostu dużo bogatych firm, które się tam reklamują. Im bardziej specjalistyczne pisma, tym reklamodawców jest mniej, a i nakład jest stosunkowo mniejszy. Tak właśnie dzieje się na rynku PSX'a w Polsce. Na zachodzie sytuacja jest diametralnie inna. U nas natomiast jeśli będzie choćby mniejsze praktycznie to będzie więcej firm na rynku, które będą zmuszone konkurować ze sobą i korzystać z reklamy np. w naszym magazynie. To znowu może spowodować tylko albo obniżenie ceny albo zwiększenie objętości.

Skróty myślowe...

Michała K. z Wrocławia! Problem, który opisałeś w liście dotyczy pada – konsola jest w porządku. Najlepiej zrobiłeś, jeśli wymieniłeś pad u sprzedawcy, prezentując mu efekty uboczne.



Rychu z Poznania! Zajrzyj do PSX EXTREME #10 – tam jest wszystko opisane.

Łabeda! Masz, czego chciałeś - na str. 18 – 21. Aha, 118? – nie wierzę!

Się nagenę mć Mariuszku! T. ze Szczytna Ty, cóż za brzydkie słownictwo – tyle to pe ce to wszystko?)

Za wytrwałość i bezgraniczną wierność (czytaj: nas do swoich ostatnich dni) dziękujemy Żółwiom z Wrocławia.

Dziękujemy za życzenia z wakacji. A szczególne za takie „Życzę Wam wszystkiego najlepszego, pomyślności i niech Wam Mr [redacted] tańczy". Szkoda tańczy nego [redacted] miły dla oka widok, ale i tak za pozdrowienie dziękujemy.

W związku z publikacją testu karty służącej do odtwarzania f[illegible] na PlayS[illegible] EXTREME #10) nastąpiły zawieleni mailą listów i telef[illegible] dość szczegółowo na nie, iemat. Ponizej przedstawiamy jeden z listów, jakie otrzymaliśmy a który to pokrywa się z większością zadawanych pytań. Mam nadzieję, że odpowiedzi[illegible] na nie wyjaśnią do końca wszystkie wątpliwości.

„[...] Po przeczytaniu testu karty widzę jestem już prawie zdecydowany na zakup tego urządzenia (...) Mam tylko jeszcze kilka pytań.
1> Ile to cudo kosztuje i gdzie można je kupić? 2> Ile kosztuje na zachodzie płyta Video CD z filmem, koncertem? 3> Czy spotyka się na rynku składanki teledyskow? 4> Czy w Niemczech są problemy z nabyciem płyt? 5> Jaki procent płyt ma dźwięk stereo? 6> Często zdarzają się płyty nagrane w systemie Dolby Surround? 7> Czy wejście czytnika DVD na rynek nie spowoduje zmiany systemu Video CD? [...]" Janusz Bacharski, Toruń

ad. 1) Cena testowanego urządzenia kształtuje się mniej więcej w granicy 400 zł. Z tego co się orientuję przystawkę swą można zamówić we wrocławskim sklepie „Kaliber". Słyszałem także, że pojawiły się one na warszawskiej giełdzie komputerowej. ad. 2) Pamiętam, że będąc kilka lat temu w Niemczech widziałem sporo popularnych tam erotyków na płytach VCD, ich cena jednak nie pamiętam. W Polsce natomiast Norby zakupił swoimi film Arsenic [illegible] na ostatniej Gamiferiadzie w cenie 100 zł. Powodzenia płyta [illegible] ok. 80 zł. pogłoski o istniejących w Warszawie wypożyczalniach płyt VCD [illegible] sprawdzałem. Wiem za to na pewno, że takowe wypożyczalnie znajdują [illegible] Jeszcze dwa lata temu nie było większych księgarni z nabytkiem filmów w systemie VCD no Niemczech czy innych państwo. Dziś jednak system ten wypierany jest przez coraz popularniejsze DVD więc mogą już być z tym kłopoty. ad. 3, 5, 6) Niestety nie spotkałem się ze składankami teledysków a z tego co się orientuję to każda płyta nagrana jest ze stereofonicznym dźwiękiem, nie spotkałem się natomiast do tej pory z Dolby Surround. ad. 7) Jak już wspomniałem wcześniej, zarówno w Europie jak i na całym świecie system DVD zdobywa sobie coraz większą popularność warte więc trwałej chwili zastanowić się nad nabyciem [illegible] do organizowanie sobie wcześniej płyt dojdzie do płyt, aby [illegible] wydanej kasy. Przyszłość [illegible]

Mr. Sciery

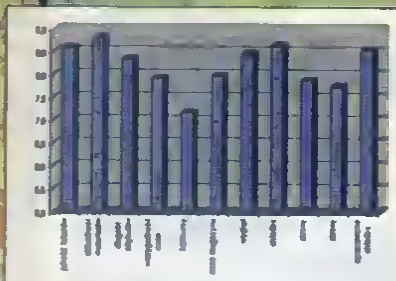
W poprzednim numerze w recenzji gry ROAD RASH 3D użyłem kontrowersyjnego sformułowania „śmiertelnie wesoły", co obraziło chyba [illegible] naszych Czytelników. Zakładam, że owi poszkodowani na [illegible] dują we własnych małych zwierzątek zwanych wesołami, więc termin ten ich nie dotyczył. Jako osłoda wesołej napiszę, że znam takiego jednego przypadka z długimi wąsami, co nieraz Loki wołał, mu się stwierdził, że to bardzo fajny gość. To właśnie On składa te gratulacje jak się mu mocno wałkuje [illegible] to zbiegiem zabiera się do roboty (tyle że straszny mysio pośmiu, że zdarzyło [illegible]). Na koniec, profilaktycznie [illegible] wszystkich SORRY.

TRZY GROSZE WSZARZA

Tekst Mr. Sciery (zagorzałego zwolennika [illegible] Wszarzach, to przede wszystkim [illegible] tematu. Te, że nie słuchamy DJ Babci i nie chodzimy do kina na Titanica nie znaczy wcale, że mamy nas [illegible] obrazić. Wyjemy się w mordę systematycznie. Zdarzają się [illegible] lekka nadarmoje, ale to mordę przyjdzie się każdemu, no przykład taki teatrzyk HIV może zagrzewać swoją stopę całą mrowiska. Najnowsze możliwe ocenę do przemyślenia dla Mr. Sciery [illegible]

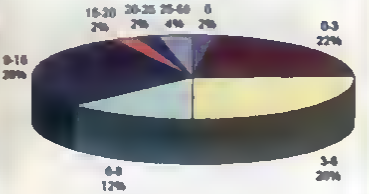
SPROSTOWANIE

Nasze układy z Panią Listonosz, która przynosi nam codziennie pocz[illegible] uległy pewnemu pogorszeniu. Powód? Czy ktoś z Was chciałby no[illegible] w jednej torbie pocztę dla całego rejonu, a w drugiej, równie obszern[illegible] dodatkowe przesyłki tylko dla jednego odbiorcy? Zapewne nie. [illegible] dodatkowa torba codziennie była pełna ankiet

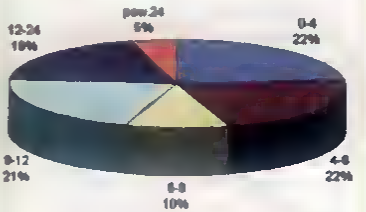


oceny techniczne pisma

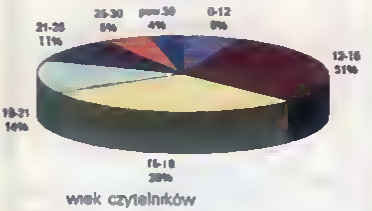
dostępność pisma



ilość posiadanych gier



czas posiadania konsol (w miesiącach)

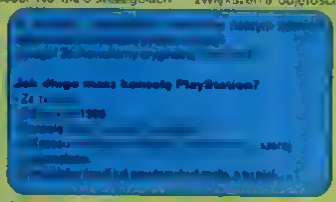


wiek czytelników

recenzje gier nie europejskich

Początkowo nic nie zapowiadało późniejszego przebiegu wydarzeń. Ot, kilka listów z ankietami na które wszyscy redaktorzy rzucali się niczym sępy. Każdy szukał swojego pseudonimu na liście ulubionych przez Was redaktorów. HIV z Mr Scream o mało co nie przeprowadzili małej wojny między sobą ponieważ to właśnie oni początkowo prowadzili w rankingu popularności. No ale o szczegółach później.

Z dnia na dzień jednak listów dostarczanych do Redakcji przybywało. Stworzono naprędce odpowiedni zespół który zajmował się tylko i wyłącznie przesyłkami. Kierował tym wszystkim nieoceniony Mati. Otrzymaliśmy ponad 3 tysiące ankiet, które należało dokładnie przeczytać i wprowadzić zawarte w nich dane do komputerów. Zabieg ten był niezbędny do przeprowadzenia odpowiedniej analizy. Trwało to wiele dni. Jednak teraz wiemy jacy są Czytelnicy PSX EXTREME co Wam się podoba a co nie, czego oczekujecie no i najważniejsze co zmienić w magazynie, aby był on jeszcze bliższy idealowi.



PORTRET WŁASNY CZYTELNIKA

Kim jest statystyczny Czytelnik tego magazynu? Mieszka w mieście. Dorobił się groźnie brzmiącego pseudonimu. Ma około 17 lat (dla zainteresowanych: wartość obliczona jako mediana). Konsolę posiada od ponad 10 miesięcy, czyli mniej więcej od momentu pojawienia się PSX EXTREME na rynku. W tym okresie „dorobił" się ponad 8 gier. PSX EXTREME zaczął czytać mniej więcej od 3 numeru i od tej pory czyta go regularnie kupując go w kiosku w swoim rodzinnym mieście.

Oczywiście powyższy obraz może znacznie odbiegać od charakterystyki Twojej osoby. Jednak uśredniając wszystkich Czytelników, stosując statystyczne obliczenia, powstanie taki właśnie obraz.

Z rubryki „wiek" można wyciągnąć wnioski, że najwięcej posiadaczy PSX'a ma od 12 do 18 lat. Zdarzają się jednak i osoby liczące ponad 40 lat. Jest ich niewiele ponad 0,5%. Podobnie ma się sytuacja z dziećmi do lat 10. Widać z tego, że PlayStation w Polsce posiada raczej młodzież i osoby dorosłe. Ma to również odbicie w kwotach wydawanych „miesięcznie na czasopisma, gry i akcesoria do PSX'a".

Z dostępnością PSX EXTREME w około Czytelników jest różnie. Dostępność określaną jako „żadna" deklaruje tylko niewiele ponad 8procent wszystkich Czytelników. Wydaje się to wynikiem pozytywnym. Niepokojąca jest stosunkowo duża ilość głosów na „średnia dostępność". Ze swej strony postaramy się poprawić ten stan rzeczy. Prosimy Czytelników o informowanie nas o kłopotach w kupnie magazynu. Może uda nam się coś poradzić na ten stan rzeczy, tak aby w następnej ankiecie odpowiedzi „dostępność dobra" było znacznie więcej.

Na 4 egzemplarze magazynu, aż 3 są kupowane w kiosku, 14% w sklepie, 8% na giełdzie, pozostałe są prenumerowane.

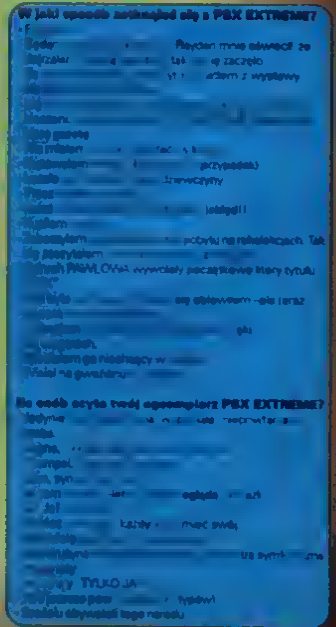
Osoby które raz kupiły PSX EXTREME, w przytłaczającej większości kupują go już systematycznie. Jest to dla nas bardzo budujące informacja i utwierdza nas w przekonaniu o celowości naszej comiesięcznej pracy. Jeśli coś się komuś nie podoba, to tego nie kupuje, a jeśli coś się podoba to kupuje to systematycznie.

Cieszy nas również popularność magazynu wśród kolegów, znajomych. Większość zakupionych magazynów jest czytana przez 1 do 3 osób. A przecież wszystkie są czytane przez więcej niż jedną osobę.

Oceny zawartości magazynu jak i strony techn[illegible] niej wypadły nad wyraz pomyślne. Dziękujemy. [illegible] to. Wszystkie opinie dotyczące zmniejszenia [illegible] zwiększenia jakiegoś działu pisma dokładnie p[illegible] analizowaliśmy i już w tym, jak i po część w [illegible] przedmiot numerze zrobiliśmy parę zmian. Piszecie [illegible] zwiększeń objętości działu „Aktualności" (w t[illegible] i „W przygotowaniu"), [illegible] również części dotyczą[illegible] recenzji. Zdecydowa[illegible] gnieście więcej 'Tipsów' [illegible] Survive' 'Opisy' [illegible] wszelkich rzeczy ułatwi[illegible] cych grania. Wyni[illegible] naprzeciw tym oczekiwa[illegible] nom, po długiej i żmud[illegible] konsultacji z wydaw[illegible] ponujemy już niedługo [illegible] specjalnego Dodatkowe nowa pismo poświęcone w całości właśnie opisom i poradom jak ukończyć trudniejsze gry, poziomy itp., pismo pełne tipsów (przygotowane w specjalnej formie). Już długo szukając w kioskach „Poradnik PSX Extreme".

Z ocen dotyczących części technicznej najwyżej oceniona została aktualność publikowanych ti[illegible] stów jak również wygląd i opracowanie pisa[illegible] całości. Osoby odpowiedzialne za stronę [illegible] nie spoczęły jednak na laurach i od numeru 11-1[illegible] nastąpiły następne poprawki i zmiany w treści [illegible] stycznej. Z licznych listów jakie napływają do Re[illegible] dakcji wynika, że zmiana ta wpłynęła ewidentnie pozytywnie na całość magazynu. Równie [illegible] ocenione została okładka numeru. Średnia [illegible] okładki to aż 8,8.

Najniżej jednak oceniono konkursy i plebiscyty. W obu przypadkach o ile będzie to [illegible] pestaramy się poprawić te dwie rzeczy. Wszystkie średnie oceny strony technicznej nie były niższe



7 punktów na 10. Odpowiada to obszarowi „dobra" a „fajowa gra". Odnosząc to do pisma można stwierdzić, że jest to ocena bardzo pozytywna.

Sprawa plakatu powinna być w znacznym stopniu „nadrobiona" aktualnym posterem znacznie przekraczającym rozmiarami wszystko to, co było publikowane do tej pory. Jest to niejako nasz prezent dla Czytelników. Pierwszy numer PSX EXTREME pojawił się w kioskach dokładnie rok temu. A więc jest to okrągła rocznica którą w gronie redakcyjnym huczne obchodzimy.

Co chciałbyś zobaczyć w PSX EXTREME?

- Nekro
- Konkurs z nagrodami: zdjęcia swojej dziewczyny w stroju kąpielowym lub bez (może się Mr. Science)
- Po co są plakaty? Co? Przecież nie powiesze go sobie nad łóżkiem (Tam już jest Pamela)
- Nie wyczytałem nigdzie o tv archiwalnych meta se, ale jestem nowem. Powinny być
- Fajna HIV w letnim guście oferzyła czytelnikom liczbę stron podwojonych TEKKENOWI tak zmianę nazwę na TEKKEN EXTREME
- Dajcie herezkuję oraz zamieszczcie samouczący kurs dwunastu ciosów wrębich
- Aby recenzenci nie krytykowali gier, w która sami grali, a nie grali czytelnicy
- Wielobym się sam zmienić
- W nr 2 i 3 były takie fajne zdjęcia z ECTS. Przydałoby się [illegible]
- [illegible]

W kwestii personalnej popularności poszczególnych zgiRed łów była w czasie trwania ankiety zróżnicowana. Pozycja poszczególnych autorów ulegały ciągłym zmianom. Ostatecznie zdecydowanie zwyciężył HIV. Jest on ulubionym autorem 3 na 4 Czytelników. Jest to bardzo dobra ocena. Szczerze powiedzawszy, HIV cieszą na taką ocenę zapracował. Koleyne dwa miejsca nawiele różnią się w ilości oddanych na nie głosów. Rozpiętość głosów jest niewielka i wynosi tylko 0.5%. Pierwsze miejsca w stawce na najbardziej ulubionych autorów tekstów tworzą:

pozycja	kto	procent głosów
1	HIV	76,3
2	Mr.Science	48,4
3	Kali	48,9
4	Norby	48,8
5	Aju	38,6

„3 grosze szeryfa" zostały zdecydowanie pozytywnie oceniona. Tylko 1 na 10 osób czytających PSX EXTREME ocenia ten strakcyjny dodatek negatywnie. Jednak 8 na 10 uważa, że jest on potrzebny. W kwestii opisów publikowanych na łamach pisma zdania są bardzo mocno podzielone. Używając terminologii sportowej można stwierdzić, że jest remis (49% głosów za dodaniem elementów gistficznych, 51% za pozostawieniem stylu dotychczasowego). Jest to pewien dylemat dla nas więc postaramy się spełnić oczekiwania wszystkich, publikując raz opisy z elementami graficznymi a raz bez. Gracz, który aktualnie ma włączoną konsolę i gra w oprawiony przez nas tytuł, skupia się zapewne głównie na trafici, jednak niektóre elementy graficzne mogą mu znacznie uprzyjemnić i ułatwić czytanie opisu. Powyższą sugestię zastosujemy w najbliższym, w nowym numerze pisma "PSX Extreme".

Dlaczego czytasz PSX EXTREME?

- Nelog
- Kosham West(Aleksandra Sz.)
- Poziom intelektualny
- Dla nr
- Z nudów nie hi
- Numer nomer HIV
- Zdrowie psychiatry

Najlepszy do tej pory tekst w PSX EXTREME?

- the hel
- Mój list ha,ha!
- Wszystkie zwalają z nóg
- Sony na mogę odpowiedzieć na to pytanie gdyż nie wam [illegible] ce chcieć?
- Teksty są super, lecz wszystkich w dwóch linijkach nie [illegible]
- [illegible] w wątku i nie mogę odpowiedzieć.
- [illegible]

Przy okazji przeglądu gier jest również skomplikowana. Jednak można tutaj zauważyć pewną nieznaczną [illegible] jaką oczekujemy dotychczas [illegible] za przeglądem wszystkich gier, 58% - [illegible] jak dotąd). Od tej pory nie będziemy się [illegible] drastycznie jakiegoś jednego stylu prezentowania gier w przeglądzie.

Recenzje gier amerykańskich i japońskich są w większości pozyskane przez Czytelników. Wprowadzimy dodatkowo wyraźne rozgraniczenie na recenzje gier europejskich amerykańskich i japońskich. Należy jednak pamiętać, że gry wprowadzane na rynek za oceanem mogą, ale nie muszą zostać wydane również w Europie. Jednak prawie zawsze istnieje pewna różnica w czasie pomiędzy premierą np. w USA a Europą. Wszelkie informacje znane Redakcji, a dotyczące terminów ukazania się danej gry na rynku są umieszczane w części „info" werdyktu.

Spośród opcji możliwych do zaakceptowania przez Czytelników zdecydowanie przeważał „wzrost ilości stron + wzrost ceny". Dla Redakcji był to koronny dowód w stosunku do wydawcy o zwiększenie objętości pisma przy pewnym wzroście ceny. W tym momencie należy zaznaczyć, iż pomimo że PSX EXTREME jest już wydawany rok czasu i wzrosła znacznie jego objętość, to nie zmienia się w ogóle jego cena, co jest rzadko spotykanym przypadkiem na rynku prasowym. Podczas długich konsultacji z wydawcą uzgodniliśmy na początek dodatkowe 16 stron dla działów, które pragnęliście poszerzyć. Otrzymaliśmy zapewnienie, że ten wzrost objętości nie jest ostatecznym, a dodatkowo na 1 urodziny możemy przekazać naszym Czytelnikom olbrzymi plakat. Pytanie o najbardziej optymalną opcję dla Czytelników dało nam dokładne wytyczne co do dalszego rozwoju, bo nikt w Redakcji ani w wydawnictwie nie ma wątpliwości, że rozwój, którego etapem są zmiany niniejszego numeru, nie jest ostatnim naszym słowem.

Średnio każdy z Czytelników posiada 6,3 gry. Ta końcówka 3 nie oznacza oczywiście, że każdy ma w swoich zbiorach go kawałku opakowania bądź płyty. Są to wyliczanie statystyczne. Odchylenie pomiędzy poszczególnymi ankietami jest znaczne i wynosi średnio ponad 8 gier. Jest to duże świadczy o dużym zróżnicowaniu tego parametru. Są osoby nie posiadające żadnej własnej gry, ale są i tacy, którzy posiadają ich ponad 25.

Inne magazyny są w różnym stopniu czytane i oglądane przez naszych Czytelników. Są pisma czytane zupełnie sporadycznie, a są i takie, które czytane są dosyć często. Niewiele jednak jest osób które kupują więcej niż 2 pisma w miesiącu. Dokładnej informacje o konkretnym tytule nie będziemy publikować jednak zainteresowane tym redakcje proszę o kontakt.

Ciekawie przedstawia się statystyka ulubionych gatunków gier. Wszystkie te dane są i będą wykorzystywane przy tworzeniu następnych numerów pisma.

Część osób jest zainteresowanych informacjami z rynku innych konsol. Jeśli uznamy, że coś jest interesujące i ciekawe, na pewno to opublikujemy. Musimy jednak pamiętać, że są też i tacy Czytelnicy którzy woleliby nie mieć w PSX EXTREME żadnych innych informacji poza tymi o PSX.

Z ankiety wynika że styl tworzenia pisma przypadł do gustu prawie wszystkim Czytelnikom. Niewielu Czytelników chciałoby zmiany stylu na bardziej luźny będą poważniejszy. W związku z tym oczywiście, kurs obrany przez nas już przy pierwszym numerze pozostanie bez zmian.

Niezbędnym narzędziem dla posiadacza konsoli PlayStation jest zapewne Memory Card. Uważa tak 93% Czytelników. 77% już go nabyło, pozostali zamierzają tego dokonać w niedalekiej przyszłości. Zaraz za nim na liście popularności akcesoria uplasował się dodatkowy pad. Już dziś ma go 48%, a 21% planuje go kupić. W połączeniu z 36% deklaracją zakupu pada analogowego wypada stwierdzić, że prawie wszyscy Czytelnicy doceniają możliwość gry jednoczesnej w 2 osoby. Coraz popularniejszy staje się Dual Shock i zapewne on będzie teraz znacznie częściej kupowany niż pad analogowy. Jednak dla 14% gra w dwie osoby nie wystarcza. Planują bądź już dziś posiadają Multi-Tape. Równie popularny jak wspomniane wyżej urządzenia jest kabel RGB.

Opracował **Fenix i Mati**

Uczestnicy ankiety wyłonieni drogą losowania, którzy otrzymują nagrody:

Pady Sony ufundowane przez firmę **StarLite** z Opola, ul. Minkusa 6, tel. (077) 540-323

- Jarosław „Jackar" Ktoś Kępno
- Urszula Urban Białystok
- Leszek „Favor" Snopkiewicz, Legionowo
- Krzysztof „Skrzypol" Skrzypczak Cieszyn
- Robert „Dollar" Śliwa Jelenia Góra

Oryginalne plakaty PSX ufundowane przez firmę **Sony Poland** przedstawiciela Sony CEI w Polsce

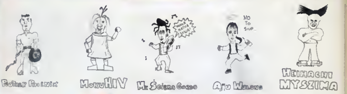
- Malak „Max" Malik, Bytom
- Tomek „Killa" Adamski Łódź
- Sebastian Kunicki, Gorzów Wlkp.
- Daniel „Nomad" Kuzawiński Sosnowiec
- Adam „Lysy" Aszterbolski, Elbląg
- Krystian „Bush" Bąk Pieńsk
- Mirosław „Fx" Woja Wrocław
- Bartosz „Xartar" Kobylinski Siedlce
- Przemysław „Zakrzak" Zakrzewski Kraków
- Waldemar Piękny Nowogard
- Rafał „Bully" Bulek, Jaworzno
- Daniel „Stan" Nowacki Kielce
- Robert „Opik" Sarecki, Zdrapkowice
- Dariusz „Genius" Mazurkiewicz, Warszawa
- Magdalena „Magda" Śpiewak, Poznań
- Damian „Paczucha" Paczyński, Bielawa
- Jakub „Rogacz" Rogala Wrocław
- Aleksander „Duży" Kurczab, Kraków
- Joanna Szefer, Żory
- Dariusz Kotera, Mysłowice
- Jarosław „Jarecki" Bakalarski, Drejce Gryfickie
- Paweł „Paulus" Piątkiewicz, Rzeszów
- Marcin Wewer, Lublin
- Wojtek „Złotnik" Radkiewicz, Złotniki
- Piotr „Dzes" Jasko Katowice
- Sebastian „Beeze" Gruba, Jarosław
- Patryk „Byk" Byczkowski, Biaztynek
- Piotr „Zuzu" Dobrowolski Rademsko
- Bartek „Mr. Hard" Bednarski, Warszawa
- Michał Nowak Oświęcim

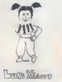
Gry ufundowane przez firmy **StarLite** oraz **Omega** z Torunia, ul. Szosa Chełmińska 90, tel. (056)239-63

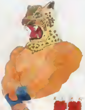
- Małgosia Piętaszewska Warszawa
- Grzegorz Nalecki Chojna
- Andrzej „Bombus" Bąba Słupsk

3-miesięczne prenumeraty magazynu PSX EXTREME

- Ireneusz „Banak" Bębenek Jastrzębie Zdrój
- Ilona Otfinowska, Kłodzko
- Łukasz „Bę-dzi" Starczewski, Sosnowiec
- Zbigniew Domagała Nysa
- Szymon „Alias" Gawlas, Brenna
- Wiesław Jezewski Gdańsk
- Adrian „Eddy" Jeskólski Jelenia Góra
- Paweł „Długi" Kardas Piotrków Trybunalski
- Łukasz „Łukasik" Górecki, Nowy Sącz
- Wojciech „Wojtas" Jakowenko, Syców

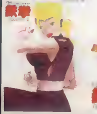






W tym numerze otwieramy nowy podział Listów – Galeria, który będzie pokazywała się na łamach PSX w miarę potrzeby, czyli ok. jakieś dwa, trzy miesiące (zależnie od ilości i jakości przysłanych materiałów). Większość otrzymywanych przez nas rysunków ostatnimi czasy, związana jest z grą TEKKEN 3, co jest [illegible] wszystko powoli nużące [illegible] Ludzie!? Czy nie ma innych gier? [illegible] MGS, VIGILANTE 8, RESIDENT [illegible] SPICE WORLD [illegible] Forma, styl, technika [illegible] Najlepsze prace będą publikowane [illegible] W tej edycji Galerii zaszczyt [illegible] TOMASZ SWOCH [illegible] TEKKENEM [illegible] M. TRANDO [illegible] KEN 2 jest autorstwa [illegible] PILGRIM [illegible]

[illegible] ACE [illegible] „wyrzuła". Czekamy!



joypad

WIRELESS PRO FIGHTER 8

Bezprzewodowy osprzęt do PlayStation zdobywa coraz większą popularność na rynku, nic więc dziwnego, że obok standardowych joypadów pojawiają się w sprzedaży także inne kontrolery tego typu. Tym razem miałem okazję przetestować nowy joystick arcade firmy NAKI, co uczyniłem z tym większą przyjemnością, że jestem zwolennikiem używania tego typu kontrolerów przy wszelakich strzelaninach salonowych, które to bardzo lubię. Miałem wcześniej styczność z większością pokrewnych joysticków arcade dostępnych w sprzedaży (ich testów szukaj w piątym numerze PSX EXTREME), dzięki czemu mogę spojrzeć na opisywany model przez pryzmat doświadczeń nabytych przy zabawie z podobnymi kontrolerami. Niestety, w porównaniu z testowanymi wcześniej modelami joystick WIRELESS wypada troszkę słabiej.

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆

Przyjrzyjmy się zatem bliżej temu kontrolerowi. Całość prezentuje się nawet dosyć estetycznie, obudowa ma szary kolor, który to od momentu ukazania się PlayStation jest moim ulubionym. Niestety, chropowata powierzchnia szybko się brudzi, co jednak nie ma wpływu na samą pracę kontrolera. Czarne przyciski są dosyć duże i rozmieszczone na blacie w standardowym dla joysticków tego typu ułożeniu. Niestety, nie są one zbyt dokładnie wykonane. Umieszczone w nich mikrostyki są bardzo czułe nawet na lekki dotyk, a same przyciski za bardzo się ruszają. Nawet plastikowe obrączki umieszczone wokół [illegible] zbyt dobrze spełniają swoje [illegible]. [illegible] rzecz biorąc, wykonanie przycisków pozostawia dużo do życzenia i szkoda, że tego także ważnego elementu lepiej nie dopracowano. Gałce można zarzucić podobne argumenty. Chodzi troszkę za lekko, a ponadto ma dosyć nietypowy kształt. Nie powiem, leży w ręce całkiem dobrze, je jednak w joystickach arcade preferuję krótsze gałki z kulką na szczycie, podobne do tych umieszczanych w prawdziwych automatach. Muszę jednak stwierdzić, że jeśli ktoś wcześniej nie bawił się dłużej na innych joystickach tego typu (np. firmy NAMCO), ten szybko może przyzwyczaić się do pracy gałki i przycisków w tym modelu, i być z tego zadowolony.

Joystick WIRELESS PRO FIGHTER 8 posiada także standardowy Auto-Fire (przyciski TURBO SET i CLEAR) umieszczony obok standardowych przycisków, przez co w czasie gry bardzo wygodnie można go włączać i wyłączać chociaż za pomocą [illegible]. Nie mogło też oczywiście zabraknąć przycisków START i SELECT. Na blacie znajduje się jeszcze jeden przycisk, nie spotykany w pozostałych kontrolerach. Nie ma w tym zresztą nic dziwnego, gdyż w odróżnieniu od teszty WIRELESS jest joystickiem bezprzewodowym, i właśnie tym przyciskiem wybieramy, czy chcemy grać jako pierwszy czy też drugi Player. Opcja ta jest jednak aktywna tylko wtedy, gdy podłączymy specjalne urządzenie służące do zbierania sygnałów do portów konsoli. Przejściówka dołączana jest oczywiście w zestawie, dzięki [illegible] zapewniona jest komunikacja między konsolą a joystickiem. Muszę przyznać, że zaskoczony jestem bardzo dobrą jakością „połączenia" obu elementów (konsoli i joysticka). W [illegible] od opisywanych [illegible] numerze joypadów bez[illegible], joystick ten pracuje [illegible] w każdej pozycji. Wysyłany sygnał jest bardzo silny [illegible] muszę [illegible] zamontować doń aż [illegible] większe paluszki do tego stopnia, że możemy postawić go za jakąś przeszkodą, nawet odwrócić tyłem do konsoli, a całość będzie pracować nadal bez zarzutów.

Teraz [illegible] już tylko małe podsumowanie. No cóż, jeśli wcześniej grałeś na joysticku firmy NAMCO, na testowany produkt firmy NAKI możesz spojrzeć z lekką pogardą. Jeśli jednak wcześniej nie bawiłeś się na kontrolerach tego typu, to z tego produktu możesz być naprawdę zadowolony. Całość prezentuje się nawet dosyć elegancko, a co najważniejsze - joystick ten jest bezprzewodowy i niezwykle czuły, dzięki czemu nie ma z nim [illegible]szych problemów. A wszyscy zdajemy sobie sprawę, jak ten element ma ogromny [illegible] na pracę w tego typu urządzeniach. [illegible] fanom gier arcade [illegible] miejsca w pe[illegible] a należ[illegible] jednak [illegible] fun[illegible] duszy i [illegible] go bliżej [illegible] prze[illegible] zastanowić [illegible] arcade firmy NAMCO.

NORBY

WERDYKT ★★★☆☆

Za udostępnienie joysticka do testów dziękujemy firmie KOLIBER z Wrocławia, ul Piłsudskiego 74, tel 080156[illegible]

joypad

FREEDOM PRO CONTROLER

Po raz pierwszy spotkałem się z „rozkładanym" joypadem do PlayStation i muszę przyznać, że targają mną mieszane odczucia. Z jednej strony z możliwością rozłożenia joypada do gry naprawdę nie często się spotykamy!! (granie na takim urządzeniu to całkiem nowe wyzwanie dla gracza. Z drugiej zaś strony nasuwa się pytanie: „Po co to komu?". Tak więc stoję przed dylematem, jak ocenić ten joypad, jak go podejść, aby zrobić to możliwie najrzetelniej. Postanowiłem więc spojrzeć na tę sprawę z dwóch różnych punktów widzenia. Najpierw przetestuję ten kontroler jako normalny joypad, nie patrząc na jego rozkładaną budowę, potem zaś jako „rozkładaną" wersję. To powinno rozwiązać wszystkie problemy.

Freedom Pro Controller firmy NAKI, mimo że jest większy od standardowego pada, na pierwszy rzut oka prezentuje się dosyć skromnie. Przyciski są dosyć małe, podobnie jak umieszczone w standardowych miejscach klawisze R1, R2 oraz L1 i L2. Malutkie są także przyciski START, SELECT oraz SET i CLR, służące do włączenia/wyłączenia funkcji Auto-Fire dla poszczególnych klawiszy (wystarczy potem przytrzymać jeden z nich, aby strzelać ogniem ciągłym). Rączki joypada są dosyć duże i rozmieszczone w sporej odległości od siebie (spowodowane jest to budową samego pada i możliwością rozczepiania samych rączek), na przeszkodzie troszeczkę w jego wygodnym trzymaniu, szczególnie w małych dłoniach. Natomiast „krzyżak" jest znakomicie wykonany, na okrągłej plastikowej płytce. W normalnych padach klawisze kierunkowe umieszczone są osobno i osadzone w obudowie joypada, natomiast rozwiązanie prezentowane przez tego pada firmy NAKI jest dużo bardziej wygodne, szczególnie gdy w perspektywie mamy zabawę przez całą noc. Na takim padzie na pewno nie złapiesz tak szybko odcisków, co przy zwyczajnym ułożeniu klawiszy dosyć często mi się zdarzało. Joypad ten jest dosyć ciężki (moim zdaniem nawet troszkę za ciężki).

WERDYKT ★★★☆☆

Przejdę w tym momencie do drugiego aspektu sprawy, czyli do rozłożonego pada. Nikt mnie nie-staty nie przekona, że takie użytkowanie rozczepionego pada może być ciekawe i wygodne. Być może przez kilka lat zbytnio przyzwyczaiłem się do trzymania obu rąk blisko siebie podczas gry, ale jestem święcie przekonany, że jest to najwygodniejszy sposób prowadzenia gry (zresztą a wiele wygodniejszy od przestarzałego już joysticka, na którym to się wychowałem jeszcze na ZX Spectrum i Amidze). Wracając tymczasem do sposobu grania na rozczepionym padzie, ciężko mi coś więcej na ten temat powiedzieć. Zarówno mnie, jak i redakcyjnym kolegom taki sposób gry w ogóle nie odpowiada. Jednak jeśli ktoś jest przekonany, że mógł by sobie z tym poradzić, to muszę go zapewnić, że firma NAKI całkiem dobrze rozwiązała ten fant, wprowadzając dwa kable przyczepione do osobnych rączek, przez co bez problemu możemy trzymać je daleko od siebie.

PRZYDATNOŚĆ ★★☆☆☆

W podsumowaniu pragnę jeszcze zaznaczyć, że nazbyt nerwowe korzystanie z pada grozi jego rozczepieniem podczas zabawy, gdyż spinająca obie rączki klamra jest przyczepiona w dosyć harcerski sposób i po odpowiednim wygięciu pada mamy już w rączkach dwie oddzielne części. Mimo wszystko testowany joypad zakwalifikowałbym raczej do bardziej ciekawych rozwiązań z jakimi się spotkałem, i jeśli tylko ktoś lubi takie bajery, to spokojnie go polecam. Większości graczy radziłbym jednak zastanowić się nad zakupem zwykłego kontrolera, gdyż koncepcja rozkładanego pada niezbyt się sprawdziła „w praniu", przez co decyzję o jego zakupie zostawiam już Wam - Czytelnikom.

Za udostępnienie joypada do testów dziękujemy firmie Multi-Art Serwis z Warszawy tel 0226368253

joypady

WIRELESS DUAL SHOT

Muszę się przyznać, że już od jakiegoś czasu wypatrywałem pojawienia się bezprzewodowych kontrolerów na rynku, celem ich dokładniejszego „obedrania" w mom redakcyjnym laboratorium. Ciekaw byłem niezmiernie, jak taki osprzęt sprawuje się podczas pracy. Czy rzeczywiście fakt pozbycia się kabli między konsolą a kontrolerem jest na tyle istotny, że warto zastanowić się nad zakupem takiego urządzenia? I oto wreszcie doczekałem się pierwszych joypadów tego typu. Z przykrością jednak muszę stwierdzić, że jak szybko chwyciłem je w swoje łapska, tak równie szybko chciałem je wyrzucić jak najdalej od siebie. Niestety, joypady WIRELESS DUAL SHOT firmy OPTEC okazały się jednym wielkim nieporozumieniem, a kilka minut gry wystarczyło, abym utwierdził się w tym przekonaniu.

Na słowa krytyki zasługuje tutaj niemalże wszystko od samego wykonania tychże joypadów poczynając. Jakość bezprzewodowego połączenia z konsolą... Kształt samych joypadów jest bardzo kanciasty i przez co ich dłuższe trzymanie w dłoniach do najprzyjemniejszych czynności nie należy. A przecież jest to jeden z najistotniejszych elementów każdego kontrolera. Najtragiczniej zaś wykonane są same przyciski. R1, R2, L1 i L2. Są to bardzo małe, prostokątne klawisze, korzystanie z których utrudnia nie tylko ich kształt pada. Zresztą także cztery standardowe przyciski Fire do najlepiej wykonanych nie należą. Kontrole kierunków w odróżnieniu do tego umieszczonego [illegible]

PRZYDATNOŚĆ ★★☆☆☆

[illegible] lepiej mi odpowiada. Oprócz tego, na joypadzie umieszczone są dodatkowo przyciski START, SELCT i TURBO (Auto-Fire), których przeznaczenia nie muszę już chyba nikomu tłumaczyć. Dodatkowo znajduje się tam także jeszcze jeden przycisk [illegible] służący do wyboru [illegible] z joypadów. Te służą jako pierwszy, a [illegible] który jako drugi kontroler co sygnalizowane jest też specjalną diodą.

W tym właśnie miejscu [illegible] jest zwykłej parodii, czyli do systemu komunikacji między konsolą a kontrolerami. Do zestawu dołączana jest specjalna przejściówka podłączana do gniazda kontrolerów, dzięki której odbywa się transmisja. Wszystko wydawałoby się w porządku, joypady te są [illegible] dawane są tylko w komplecie dla dwóch Graczy, nie ma możliwości podłączenia tylko jednego pada bezprzewodowego i drugiego zwykłego jednocześnie. No cóż, zakładamy baterie (po cholerę duże paluszki do takiego z pozoru [illegible] W tym właśnie momencie [illegible] że, niestety całość nie pracuje tak jak byśmy tego oczekiwali. Joypady muszą być [illegible] w stronę odbiornika, w ogóle [illegible] nagrania i tutaj [illegible] nieko czy chcemy [illegible] innym kątem, przestaje on po prostu działać. I jak tu się nie denerwować?

Na tym w zasadzie mogę zakończyć mój test, gdyż dłuższe rozpisywanie się na temat tych kontrolerów nie ma większego sensu. No, chyba za ktoś lubi męczyć się trzymając w dłoniach tak niewygodny joypad i siedzieć godzinami sztywno przed konsolą, aby przypadkiem nie zajść z linii zasięgu kontrolera podczas gry. Odradzam Wam wszystkim zakup tegoż kontrolera, gdyż po prostu [illegible] nim dłużej pograć.

WERDYKT ★☆☆☆☆

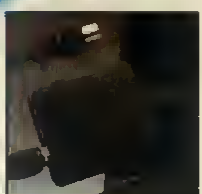
[illegible] joypadów do testów [illegible] KOLIBER z Wrocławia, [illegible] tel. 0601580666

NORBY

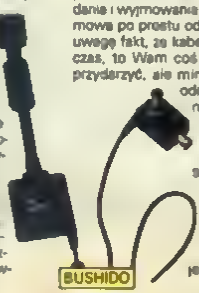
przystawka

RFU ADAPTOR

Wyobraź sobie taką historię. Wreszcie po wielu dniach udało Ci się wyprosić u rodziców zakup najwspanialszej maszynki do grania pod Słońcem - SONY PlayStation. Przez całą drogę ze sklepu do domu trzymałeś nawutkie i jeszcze zamknięte pudełko na kolanach i szeptałeś słowa: „Mam, wreszcie cię mam i teraz już jesteś tylko mój!" (HIV ze co proszę?) Twoje marzenia o wcieleniu się w rolę pilota statku kosmicznego czy najlepszego wojownika na świecie spełnią się już za chwilę. W domu babcia przygotowała świeże bułki, dziadek szykuje już kieliszeczki do uroczystego toastu, rodzice wygodnie zasiadają na tapczanie wpatrując się w jeszcze ciemny ekran, a natrętna siostra już biega wokół stołu i krzyczy: „Ja chcę iskę! Ja chcę iskę!" Z namaszczeniem wyjmujesz konsolę z pudełka, nerwowo podłączasz pada, zasilenie, kabelek do wizji i zaczynasz szukać odpowiednich gniazdek w telewizorze. Co jest grane? Tutaj nic nie pasuje! Jak się okazało w Twoim telewizorze jakiś geniusz zapomniał umieścić gniazda Euro, czy choćby nawet typowych wejść typu chinch, i tego wieczora już sobie raczej nie pograsz. Zdenerwowane rodzinka rozchodzi się do swoich zajęć, rodzice coś tam jeszcze mruczą pod nosem, że jak zwykle nacięgnąłeś ich na jakieś zepsute dziadostwo a ośmetniony dziadek sam zaczyna wznosić toasty za tak szybki postęp w technice. Musisz przyznać, że taka historia jest prawdopodobna. Dlatego zanim kupisz konsolę, sprawdź najpierw czy Twój telewizor ma odpowiednie wejście, a jeśli ich nie posiada, jedynym rozwiązaniem jest zakup specjalnej przejściówki o nazwie RFU ADAPTER.



[illegible] przystawka taka pozwala na podłączenie konsoli do telewizora za pomocą zwykłego wejścia antenowego, w które wyposażony jest każdy telewizor. Teraz wystarczy już tylko znaleźć odpowiedni kanał i można się bawić do upadłego. Adaptery tego typu produkują już kilka firm różniących się one jednak od siebie tylko wykonaniem, gdyż wszystkie działają niemal identycznie. Co więcej, wbrew moim wcześniejszym przypuszczeniom obraz wcale nie jest aż tak dużo gorszy w porównaniu do uzyskiwanego za pomocą zwykłego kabelka z chinchami. Kolory są żywe, a sygnał stabilny. Otrzymaliśmy do przetestowania dwa takie adaptery, z których jeden niestety poległ na poligonie ćwiczebnym, drugi zaś działa w redakcji do dziś. No właśnie, muszę przyznać, że testowany model firmy PERFORMANCE nie jest zbyt solidnie wykonany. A dokładniej samo gniazdo TV w przejściówce, do której podłączamy przewód od telewizora. Po kilkunastu próbach wkładania i wyjmowania tegoż kabla gniazdo o którym mowa po prostu odpadło. Oczywiście biorąc pod uwagę fakt, że kabel ten podłącza się raz na jakiś czas, to Wam coś takiego może się nigdy nie przydarzyć, ale mimo wszystko fakt ten należy odnotować. W przejściówce firmy BUSHIDO nie występuje taki problem, gdyż kabel połączeniowy do telewizora przymocowany jest do adaptera na stałe i nie ma obawy, że coś nam się tu może urwać. Ponadto, w odróżnieniu do produktu firmy PERFORMANCE, adapter BUSHIDO posiada przełącznik do zmiany kanału, jeśli takowy wykorzystywany jest przez jakieś inne urządzenie oraz, co warto odnotować, wejście na antenę dzięki czemu nie musimy co chwilę przekładać kabli w telewizorze z wyboru czy tylko zmienić kanał, aby zrobić sobie przerwę na jakiś film czy wiadomości.



Warto jeszcze nadmienić, że także firma SONY ma w oficjalnej ofercie do PlayStation swój RFU ADAPTER, który jednak nie różni się zbytnio od opisywanych powyżej produktów. Jak na produkt firmy SONY przystało, jest on równie wytrzymały i oferuje podobne funkcje, co produkt firmy BUSHIDO. Z doświadczenia jednak wiem, że jeśli nawet znajdziesz w swoim sklepie takie urządzenie, to i tak nie będziesz miał tutaj zbyt dużego wyboru, gdyż sprzedawcy najczęściej sprowadzają do sprzedaży tylko jeden rodzaj adapterów, na który się rzeczy musisz się zdecydować. Lepiej jednak rozejrzeć się za małym telewizorkiem z gniazdem Scart, gdyż żaden z adapterów nie da tak dobrej jakości obrazu, jaką uzyskać można tylko za pomocą specjalnego kabelka RGB. Rozważając także ma także duże znaczenie dla ochrony oczu, gdzie ładny i wyraźny obraz dużo mniej męczy wzrok, co jest przecież również bardzo ważne.

PERFORMANCE

WERDYKT ★★☆☆☆

BUSHIDO

WERDYKT ★★★★☆

Pita

Za udostępnienie adaptera PERFORMANCE dziękujemy firmie MULTI-SYK z Warszawy, ul. Kosskiewskiego 42, tel. 022 815 66 44
Za udostępnienie adaptera BUSHIDO dziękujemy firmie CODA z Warszawy, ul. Smulikowskiego 4B/4, tel. 022 826 33 11

opaska
PS RUMBLE PAK

Mamy w zwyczaju opisywać w PSX EXTREME sprzęt dosyć rzadko spotykany na naszych półkach sklepowych (np. rękawice The Glove czy karta do odtwarzania filmów VCD na PSX) dbając jednocześnie o jak najciekawszy repertuar testowanych urządzeń. Także i tym razem udało nam się znaleźć dla Was coś na tyle egzotycznego i ekstrawaganckiego że wszyscy powinni czuć się zaspokojeni. Dosyć trudno jest znaleźć polskie określenie dla opisywanego poniżej urządzenia - wydaje mi się jednak, że "Wibrująca Opaska" będzie w tym momencie najlepszym rozwiązaniem. Prawda, że jest to intrygująca nazwa, zwłaszcza jak na sprzęt wyprodukowany z myślą o naszej konsoli? Zapewne w tym momencie w oczach wielu z Was pojawił się błysk zainteresowania i lekkiego podniecania, już widzę, jak zaczynacie pocierać spocone dłonie i nerwowo wertować magazyn w poszukiwaniu reklamy testowanego Rumble Paka. Zanim jednak zdecydujecie się na jego zakup, warto dowiedzieć się o nim coś więcej, gdyż wbrew pozorom nie jest aż tak wystrzałowa pozycja jak na początku.

WERDYKT

PS Rumble Pak składa się z dwóch części połączonych z sobą jednometrowym przewodem opaski z zamontowanym „wibrstorkiem" zapanowanej za pomocą rzepka na rękę oraz przejściówki służącej do podłączenia dodatkowego joypada. Dodatkowo na przejściówce umieszczono przełącznik do wyboru trybu pracy urządzenia (Analog/Digital) a na wibratorku dużą czerwoną diodę świecącą podczas wibracji. Całość wykonana jest dosyć estetycznie i po zamontowaniu dwóch małych paluszków zaczynamy odczuwać pierwsze drgania w okolicy nadgarstka, gdzie standardowo zakłada się to cudeńko. Jednak już po kilku minutach pracy można zauważyć pierwszą jakże istotną wadę tego urządzenia. Otóż, mimo zapewnień producenta (firma PROJECT DESIGN) o pełnej kompatybilności z wszystkimi grami korzystającymi z opcji wibracji bardzo [illegible] dużo gier (szczególnie [illegible] nowszych [illegible] stawia [illegible] nie [illegible] grać [illegible] czas [illegible] la pracę joypada). Jest to o tyle denerwujące, że do końca nie wiadomo z czego to wynika, dlaczego jedne gry dobrze współpracują z Rumble Pakiem a inne nie. Na szczęście stary, wysłużony TEKKEN (HIV nie wykazuje). Czytelników, dla których dla tego stanu zadziałał bez większych [illegible] mówi, teraz [illegible] przystąpienia wraz z [illegible] zgrzyt [illegible] ów [illegible] interesujących testów.

Eksperten [illegible] dziedzinie zrobił szybki [illegible] rezultacie [illegible] który jako [illegible] wpadł [illegible] do tego [illegible] że zaczął nawet snuć [illegible] bajeczne [illegible] rozwoju [illegible] technologii [illegible] tu [illegible] Pl[illegible] jest [illegible] nadmiernie [illegible] poprzez [illegible] proces [illegible] nadmiernego przywiązywania i ubierania się do zabawy [illegible] jeszcze potężniejszych [illegible]. A takie urządzenia jak PS Rumble Pak [illegible] pierwszymi [illegible] nadchodzące [illegible] P[illegible] wygl[illegible]

PRZYDATNOŚĆ

Wibrująca opaska, jak każdy bajer do PlayStation, ma w sobie coś przyciągającego co sprawia, że nie możemy oprzeć się myślom, że fajnie byłoby mieć coś takiego. Z drugiej zaś strony nasuwa się pytanie czy zakup takiej zabawki ma [illegible] sens. W końcu te wibracje na są [illegible] cyjna, a przecież na rynku od dawna [illegible] już wibrujący joypad Dual Shock, [illegible] spełnia swoje zadanie. Także w [illegible] zauważa raczej negatywna opinie na ta [illegible] opaski. Tym bardziej, za [illegible] jest [illegible] kompatybilna z wszystkimi grami [illegible] z opcji wibracji na normalnym joypadzie, [illegible] około 100 zł tylko po to, by po[illegible] owe (zresztą na dłuższą metę dokucz[illegible] przy grze TEKKEN 3 - to już lekka [illegible]. No chyba za kt[illegible] jest totalnym f[illegible] i lubi takie bajery.

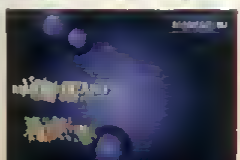
[illegible] Opaski do testów [illegible] Wrocławia ul. Pi[illegible]

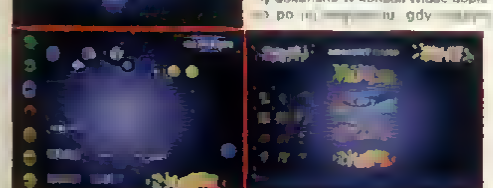
NORBY

konsola
PLAY STATION SCPH-7002

Od jakiegoś czasu w sprzedaży są już nowe modele konsol i od razu pojawiły się jakieś dawne spekulacje na ich temat. A to ktoś rzucił plotkę, że mają więcej pamięci, ktoś inny dołożył informację, że czytnik jest szybszy - i to wystarczyło, aby zrobić się mały zamęt. Chcąc wyjaśnić ten stan rzeczy zapoznałem się dokładniej z tymże modelem konsoli i oto co ustaliłem.

Wizualnie konsole nie różni się niczym od swej poprzedniczki (SCPH 5502). Czytnik pozostał w tym samym miejscu, a na tylnej ściance dalej nie ma [illegible] prowadzonych gniazd typu chinch. Cechy te pozwolą nam odróżnić nowe PlayStation od najstarszego modelu tej konsoli (SCPH 1002), który miał tendencję do dużo większej awaryjności. Najnowszy model Szaraka sprzedawany jest w komplecie z joypadem analogowym Dual Shock, co jest bardzo dobrym rozwiązaniem. Pierwsze widoczne zmiany dokonane w konsoli widać dopiero po [illegible] gdy [illegible]





Oprócz tych graficznych zmian użytkownik nie odczuje żadnej różnicy w obsługiwaniu nowej konsoli. Szybkość czytnika została bez zmian - no może tłoczeczkę szybciej ładuje się ekran tytułowy, potem jednak wszystko jest identyczne, jak na starej konsoli. Sam czytnik także troszeczkę mniej pracuje (od czasu do czasu słychać cichutkie tyknięcie) - nie ma to jednak wpływu na pracę konsoli. Na nic też się zdały wszelakie nowe zabezpieczenia anty-piracie, jak widać na tę plagę nie ma ratunku. Chcę więc uspokoić wszystkich nerwowych posiadaczy PlayStation - za nie jest to jeszcze żaden nowy model, a po prostu lekko zmodyfikowana wersja starego. Wszystkie gry, a także cały osprzęt działają tutaj identycznie jak na pozostałych konsolach i generalnia rzecz biorąc jest to nadal [illegible]

PRZYDATNOŚĆ

stara dobra Play Station, tyle za w nowym wydaniu

WERDYKT